GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

2014.9
Vol.
55
UCG

游戏·人



DVD热点推荐
Gearbox解惑
为什么制作《天生战狂》
而不是《边境之地3》

传世之书
何日君再来
PS3跳票王
最终召集

工作室物语
泰坦天降幕后揭秘
从死亡边缘重生的巨人

斑斓之书
冰与火之地
维斯特洛国家地理

– 游戏人物 –
专访iOS台湾区
付费App榜首获得者
德义
中国独立游戏人系列
VOL.1

- 奇趣软件
- 小众游戏
- 各种图书
- 最新杂志
- 尽在 五花八门
- www.i5h8m.com
- qq交流群 11579083

你以为你能很屌
实际是你圈子弱、
平台低、对手挫

日期：2014年11月29日



英雄集结！

死亡天使玛瑟尔的邪恶羽翼由你来粉碎！

《游戏黄金眼》第 20 期评测视频
《暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版》











榜单节目
最上游第五期

细数十大最应该复活的日式游戏系列
你所朝思暮想的经典是否就在其中，
快来看看吧！



土豆视频



腾讯视频



17173视频

卷首



非要说的话，我是一个随性的人。除了固定的吃饭地点之外，到一定距离外的地方搜寻美食也是我的乐趣之一。和朋友结伴而行，随心而欲地挑选店家吃饭。虽然偶尔有觉得难吃的情况，但更多的还是能发现一些意料之外的惊喜。而且由于选择够多，很多时候都和这些店家有这么仅仅一次的邂逅，我就重新去寻找新的餐馆了。因为我知道，前方还有更多好吃的在等着我。除了吃饭之外，在生活的其它方面我也秉承着这样的习惯。像是理发，每次都去新的店家剪，和理发师聊聊天，倒也是一桩乐事。上升到旅行的选择时，我也倾向于挑选从未去过的地方。因为我深知还有更美好的地方在等待我去探险。

说回游戏，其实我也是如此的。在还没成为游戏编辑的时候，接触的面不是太广。毕竟那时候没有太多的时间去尝试许多的作品，只能在自己喜欢的范围内去选择。但如今因为职业的原因，接触了很多新的游戏类型，自然也得到了以往没有尝试过的乐趣。像是《黑暗之魂Ⅱ》，原本我对这种“找死”的游戏没啥太大兴趣，但既然工作需要那就只好硬着头皮顶着上。然后就在不断失败地过程中体会到游戏的韵味。除此之外，也在此过程中尝试了不少优秀的下载游戏。我想这是许多玩家并未涉及的范围。结果一试发现停不下来，比如《幕府将军的头骨》、《腐烂国度》和《战斗砖块剧场》等，虽然在玩透了之后就不会再拿出来玩，不过沿途的这些风景依然给我一种愉悦的感觉。随着如今独立游戏的崛起，我也在闲暇之余尝试了不少的优秀作品。许多独立游戏直到今天的主机大战才加入到家用机行列中。由于以往我对这部分了解并不深，因此尝试这些游戏更有一种一期一会的期待感。选定好感兴趣的题材游戏，先不了解关于游戏的任何内容，从0开始探索，始终心怀一种强烈的期待感。虽然遇到不少烂游戏，但也从中体会到许多独立游戏特有的光芒，从中也可以深刻地体会到独立游戏界的现状。

“一期一会，难得一面，世当珍惜。”它原本是日本的茶道用语，在于使从客静心清志。一期一会，就是要怀着最美好的心态去体验。或许今后不会再有这样的状态和这样的机会去尝试这款游戏，所以更要以一种期待的心情去尝试这些游戏作品。如果能怀有这样的心态去进行游戏的话，那么所收获的惊喜会比起重复地体验自己熟悉的游戏类型要来得更加多。所幸的是，我们现在处于一个很棒的时代。尽管3A游戏的开发周期变得更长，但是给我们的震撼程度也越来越高。随着开发引擎的完善，游戏的开发难度和开发成本越来越低，这让如今的独立游戏如同雨后春笋一般涌现。有时候抛开游戏规模的成见，怀有一期一会的心态去尝试的话，一定会有一些新的收获。

时雨
2014.9.1



游戏·人 第55辑

责任编辑：黄曦帆
封面设计：anubis

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《游戏·人》，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

郑重声明

未经《游戏·人》同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本辑内容，一经发现，将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿因此而带来的所有损失。

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）
邮编：730020 Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS





游戏风采





影漫世界







文化漫谈





何日君再来

——PS3跳票王最终召集

文 藤曦 编 时雨 美编 小瑟

听说今年E3展将有几款让新老玩家都激动不已的游戏公开，笔者还没有见着，心情就开始激动起来了。幻想着看到高清化的《最终幻想Ⅶ》，或者是传说中的Rockstar本部大作《Agent》，实在不行至少SCE自己的《最后的守护者》也该出来露露脸吧？直到看完啥都没有的《未知海域4》预告片，索尼发布会散场，才知道果然不能奢望奇迹。其实有些游戏即使公布了，也只是烟雾弹，再过8年之后，依然只是一个预告片。不由令人感叹：今宵离别后，何日君再来？

历史上任何一台主机都有跳票王，但都没有PS3这么多。2005年PS3初公布时所公开的游戏，大概有一半都无疾而终。2006年公布的游戏，也有许多至今仍未发售的。有些游戏被取消，有些转移了平台，还有一些至今仍对外宣称“正在开发中”。他们的共同特点是只公布了标题或者预告片，从来没有可试玩的版本。PS3即将走完第8个年头，所剩时日无多，那些号称还在开发中的跳票王们，我们还有再会的一天吗？

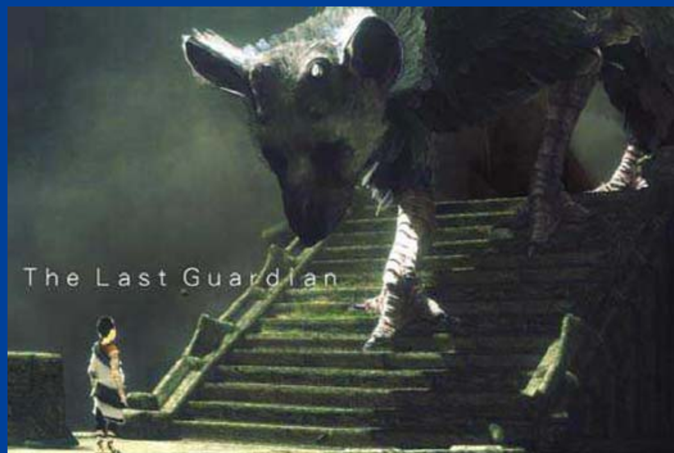
最后的守护者

发行商：SCE **开发商：**Team ICO **首次公布时间：**2009年E3展 **原定发售时间：**2011年末

PS3时代即将过去，SCE旗下各分公司与工作室的表现也基本上可以盖棺定论了。如果不算上几乎保持独立的Polyphony Digital，那么SCEJ对PS3贡献的AAA级大作数量为零。8年来，SCEJ仅仅为PS3制作了一些小品级游戏，惟一的一款AAA大作《最后的守护者》制作了7年仍然毫无音信。其结果是SCEJ旗下最具艺术气质、声望最高的Team ICO，8年来一无所出。如果《最后的守护者》最终被取消，那么SCEJ就是给Team ICO的几十号人白发了8年的工资。假如Team ICO有60名员工，平均年薪800万日元，那就是白白损失了38.4亿日元，加上办公场所、设备、差旅、早期宣传等相关投入，损失至少在50亿日元以上。

《最后的守护者》从2007年初开始启动，外界首次得知它的存在，是2008年1月SCEJ公司官网上的一个招聘广告，其中有一张游戏截图，并写明Team ICO正在为PS3新作招聘开发人员。本作的首个预告片是在2009年5月通过PlayStation Lifestyle博客流出，这段视频其实是已经在SCE内部流传了一年多的概念演示视频，其中显示了“Project Trico”这个代号。之后不久本作在E3 2009的SCE发布会上正式公布。同年TGS期间公布了第二段预告片。

《最后的守护者》制作概念来自《旺达与巨像》中少年和马的互动，上田文人想要将这种人与动物之间的互动作为新作的主题，同时也结合了巨像的特点。游戏中，男孩、大鹫Trico以及人类守卫之间的关系，是剪子包袱锤一样的相生相克的关系。为了真实刻画Trico，Team ICO首次使用了一个强大的物理引擎，人物和动物的动作则完全是手动制作的，并非常见的动作捕捉。



2009年首次亮相之后，《最后的守护者》陷入了漫长的沉寂，5年来没有再公布新内容。几乎每年E3展之前，《最后的守护者》的传闻就会复苏，但玩家的希望一次又一次地落空。在此期间，上田文人曾对媒体透露，《最后的守护者》之所以进度推迟，是因为SCE内部采取了新的游戏制作流程。在过去，Team ICO做游戏都是一边摸索一边做，而到了《最后的守护者》，由于PS3游戏投资成本高，为了降低不确定因素，新的开发流程要求先将游戏的核心元素定下来才能开始投入制作。这种制度对于追求艺术的上田文人来说，也许是很难接受的，可能也是项目难以推进下去的根本原因。但在当时上田文人曾表示《最后的守护者》已经进入“加班加点全面开发阶段”，“正在朝着完成而努力”。从当时的一些情报来看，《最后的守护者》在那段时期确实取得了一些进展。2011年1月，SCE对部分媒体进行了内部操作演示。2011年3月的游戏开发者大会期间，上田文人表示正在考虑在《ICO&旺达与巨像 高清合集》中加入本作的试玩版，可惜最终未能如愿。

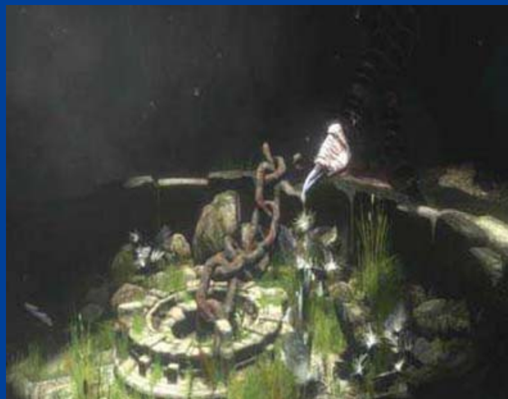
2011年2月，上田文人表示，虽然《最后的守护者》预定发售时间仍然是2011年底，但是有些重要设计问题还是悬而未决，比如画面中是否要加入界面信息，包括Trico的体力槽等。随着2011年末的原定发售时间日益临近，《最后的守护者》的很多问题陆续暴露了出来，无法一边摸索一边做的上田文人，发现先前定立下来的一些核心元素无法再发展下去了。按照当前的状态做下去，《最后的守护者》将变成一款平庸之作。2011年12月，上田文人宣布辞职，今后将以签约制作人的方式帮助SCEJ完成《最后的守护者》。在此期间，Team ICO多名核心人员离职，包括执行制作人海道贤仁。2013年上田文人向媒体透露，之所以离开SCE，是因为“我自己内心对很多东西产生了危机感”。

《最后的守护者》大概是在2011年底被推翻重来，之后开始摸索新的创作方向。2012年2月，SCE全球工作室总裁吉田修平表示，《最后的守护者》正继续开发中，不过进度很缓慢。他还表示Team ICO从SCE Santa Monica借调了技术支援。这番发言，让外界猜测Team ICO可能是技术不行导致项目无法推进。毕竟这么多年来他们连一款PS3游戏都没有做出来，此前的《ICO&旺达与巨像 高清合集》也是由其他工作室制作的。后来Santa Monica工作室的Tim Moss表示，他们只对本作提供技术支援，并不参与实际内容的制作。2012年，本作再次缺席E3展，吉田修平表示本作仍然存在

巨大的技术难题未能克服。

2012年8月，记者发现《最后的守护者》在美国申请的3年商标权已经过期，并由此推测SCE已经将其取消。之后SCE确认本作仍在开发中，不过无法保证在2013年内发售。之后PS4的消息出现，有人猜测本作已经变成PS4游戏。但在后来的PS4发布会和2013 E3发布会上，本作仍然缺席。吉田修平表示："我们正在等待合适的时机'再度公布'该作"，而SCEA总裁Jack Tretton在这届E3展上承认"《最后的守护者》已经中止开发"，并表示该项目正转到SCE的其他工作室，不过不会取消。这番发言引起极大反响，随后不久吉田修平出面表示本作并未中止，还是处于"积极制作中"，目前是由一个小团队对其进行"重新改造"。2013年8月，上田文人向《FAMI通》透露，《最后的守护者》仍然是由SCEJ制作，但其他项目如《木偶奇遇记》、《Knack》等是更优先制作的项目。

2014年E3展前，IGN报道，根据其从SCE内部获得的消息，《最后的守护者》已经被取消。SCE方面马上出面澄清，再次强调本作仍在开发中，之后IGN还对其报道发表了致歉声明。但是所谓无风不起浪，目前本作的处境估计不大妙。其实Team ICO的作品本来就不是很卖座，经历了这么多年的时间，依然记得它的只有极少部分的核心玩家。对于上田文人来说，这款游戏让他虚度了8年的光阴，而这8年本应是他事业的巅峰期。也许，去做一些独立游戏，更适合充满艺术气质的上田文人。



Agent

发行商：Take-Two　**开发商：**Rockstar　**首次公布时间：**2009年E3展　**原定发售时间：**2010年初

Rockstar是业界为数不多的几家靠谱开发商之一，PS2时代，他们能够一年做一个《GTA》，单款销量2000万。PS3时代，Rockstar的游戏推出频率降低，但是也尽量做到了少拖延。然而，一款曾经被PS3玩家们当做救星来期待的游戏，直到现在也没有任何音讯。这就是2009年E3展上首次公布的《Agent》。

2007年E3展期间，SCEA第三方关系部的Michael Shorrock透露，Rockstar正在开发一款PS3独占的原创新作。Shorrock表示，本作将会是一款"只有PS3才能做到的游戏"，"将会为业界设立新的标准。当时Take-Two的总裁Ben Feder也表示，本作将会是一款能定义一个全新游戏类型的作品，带来前所未有的游戏体验。当时正是PS3最黑暗的时期，这款超级大作的公布起到了提升阵营士气的作用，可惜没有任何游戏画面，欠缺说服力。当时有传闻说，Rockstar因为将原定PS3独占的《GTA4》变成了跨平台游戏，为了向多年来合作无间的索尼赔罪，才决定开发这么一款PS3独占游戏。另外一个原因是Rockstar不想永远只做沙箱游戏，因此想要尝试新类型的原创游戏，而索尼对原创游戏的支持力度一向很大。



《Agent》在2009年E3展首次公布，公开的只有一个LOGO。Rockstar表示本作是由"《GTA》系列"的原班人马打造，创始人Sam Houser表示这是Rockstar多年来一直想做的游戏，将会打造成与《GTA》比肩的游戏系列。当时Rockstar曾透露本作计划于2010年初发售，可见其完成度已经很高。外界只知道这是一款冷战题材的动作谍报类游戏，故事发生在70年代末。除此之外，连一张游戏截图或者概念图都没有。2011年E3展期间，SCEA总裁Jack Tretton表示，他无法确定《Agent》是否PS3独占，决定权在Rockstar手里。

2011年8月15日，前Rockstar North场景美术师Leigh Donoghue在自己的网络简历上放出了《Agent》的场景图片，图片上显示这些场景都是2009年做的。当时有传闻说该作已经取消。但Take-Two方面一直强调本作仍在制作中。2013年7月，Take-Two延长了《Agent》的商标年限。照此来看，期待《Agent》的玩家应该还有盼头。本作不断延期的原因，可能是《GTA5》规模太大，Rockstar North分身不暇。而随着《GTA5》发售并狂销3000多万套，Rockstar也许终于有时间继续开发《Agent》了。无论它是变成了跨平台还是跨时代，又或者只有次世代版，只要是Rockstar本部作品，我们就无需为其质量担忧。

最终幻想ⅩⅤ

发行商：Square Enix　**开发商：**Square Enix第一开发部　**首次公布时间：**2006年E3展　**原定发售时间：**2011年

8年前，日本游戏业还是那么意气风发，就像《最终幻想Versus ⅩⅢ》里的那几位洗剪吹一样，张扬而又自信。那时人们还相信JRPG将随着PS3的到来而再次进化，相信Square Enix会带来一个照片级真实度的巨大开放世界，会将CG电影版《最终幻想Ⅶ 再临之子》一样的画面变成游戏。一晃8年，JRPG之王已经变成了手游大厂，《最终幻想ⅩⅢ》已经出了3代，而曾经的《最终幻想Versus ⅩⅢ》、现在的《最终幻想ⅩⅤ》，仍然不见踪影。

2006年E3展，SE召开展前发布会，公开了"新水晶神话"系列，包括《最终幻想ⅩⅢ》、《最终幻想Versus ⅩⅢ》和《最终幻想Agito ⅩⅢ》。这充分发挥了SE"将品牌效益最大化"的经营思维，对于玩家来说，能够有更多FF也是一件值得高兴的事。在此之前，本作已经开发了至少3年时间——早在2003年，Square与Enix合并之时，就决定加快FF的新作频率，在开发《最终幻想Ⅻ》的同时，启动了《最终幻想ⅩⅢ》项目，并且提拔了因《王国之心》而立下大功的野村哲也，使其以制作人的身份，开发与《最终幻想ⅩⅢ》相对的《最终幻想Versus ⅩⅢ》，当时的目标平台是PS2。由于《最终幻想Ⅻ》的数次延期，"《最终幻想ⅩⅢ》系列"跟着推迟，干脆就转到了PS3上。但是《最终幻想Versus ⅩⅢ》在PS2上的初期开发内容都不能用了，只能从头开始做，所以SE做了一段华丽的CG。后来这段CG被剪辑成多个版本，在之后几年时间里轮流上映。当时《FAMI通》的采访显示，本作的完成度只有1.3%，那段CG动画差不多就是它的全部。



《王国之心》的基本玩法、《最终幻想》的常见元素、现实与幻想交织的世界观——这就是《最终幻想Versus XIII》的核心概念。野村哲也还实验了多种新概念，比如FPS视点、完全无界面式游戏画面。在看过2012年的《悲惨世界》之后，野村哲也甚至打算将其做成音乐剧式RPG

(可见此时游戏的完成度还是很低)。可以推测,至少在2012年之前,《最终幻想 Versus ⅩⅢ》一直都没有什么实质性的进展,仅仅是进行一些初期的概念研究工作。

2008年6月,野村哲也表示《最终幻想 Versus ⅩⅢ》的开发工作暂时搁置,因为开发人员要帮助《最终幻想ⅩⅢ》团队将该作先做完。一个月后SE宣布《最终幻想ⅩⅢ》跨平台,《最终幻想 Versus ⅩⅢ》仍然是PS3独占。此后又是一年的沉寂。2009年9月的TGS展上,SE在小黑屋里播放了最新预告片,其中出现了实际游戏片段,可以看到诺帝斯在各种场景里奔跑。

2009年底《最终幻想ⅩⅢ》发售后,玩家对于其一本道的游戏流程非常不满。对此,野村哲也说《最终幻想 Versus ⅩⅢ》将会有开放的世界,玩家可以驾驶飞空艇探索世界。

2010年6月,《最终幻想 Versus ⅩⅢ》又一次缺席E3,野村哲也表示游戏的剧情、人设和服装设计都已经完成。两个月后,游戏的日版配音工作开始进行。当时这则消息公布之后,玩家都以为可能开发工作终于接近尾声了。然而事实证明所谓的配音工作,只是给一些预告片配音而已……

这段预告片可能做了半年时间。2011年1月,SE发布了一段6分钟的预告片,其中包括有故事、新角色和首次亮相的战斗场面。野村哲也确认本作将无法于2011年内发售。接着,又是半年的时间过去了,野村哲也承认本作仍旧处于"预开发阶段",但是"开发团队正在准备进入全面制作阶段"。这一年9月的TGS展,本作虽然缺席,不过SE的北濑佳范确认《最终幻想 Versus ⅩⅢ》已经进入全面开发阶段。

被SE忽悠了无数次之后,玩家渐渐感到《最终幻想 Versus ⅩⅢ》是这辈子也玩不到了,也有传闻说它将变成一部CG电影。



2013年6月,Kotaku网站报道本作将更名为《最终幻想ⅩⅤ》,但是SE马上义正词严地否认了这一传闻。之后没几天就在E3展上宣布《最终幻想ⅩⅤ》登陆PS4和Xbox One。事实证明,比起SE这种公司,还是一些靠谱的媒体更值得信赖。

《最终幻想ⅩⅤ》究竟还有没有发售的一天?这个问题也许连野村哲也自己都回答不了。也许它最终会发售,但是变成了CG动画或者手游。也许SE会把历年做的预告片编辑成一个合集,再以APP的方式提供高价付费下载。这些才是符合SE作风的商业手法……

讽刺的是,《最终幻想ⅩⅤ》还没有任何踪影,SE已经在吹更大更耀眼的泡泡了。2012年E3展上,SE展出了新一代引擎Luminous Studio的新作概念视频,用于展示其次世代技术。SE甚至已经开始为《最终幻想XV》张罗续作——在E3 2013的一个预告片中,野村哲也表示本作只是一个宏伟史诗的第一部分……

王国之心3

发行商: Square Enix **开发商:** Square Enix第一开发部 **首次公布时间:** 2013年E3展

这些年,SE的野村粑粑主要在做两件事,一件是让玩家"耐心等待《最终幻想ⅩⅤ》",还有一件是对玩家说"现在谈《王国之心3》为时尚早"。早在PS2的《王国之心2 最终混合版》完成后,迪士尼就开始找野村哲也谈续作计划,但野村哲也要负责开发《最终幻想 Versus ⅩⅢ》,因此分身不暇。后来他对媒体透露,《王国之心3》至少要2012年之后才会发售。当时的计划应该是在系列诞生10周年之时推出《王国之心3》。之后3DS的《王国之心3D》公布,野村哲也表示本作与《王国之心3》有多方面的关联,包括游戏系统和剧情方面。

SE以及野村粑粑的作风里,最令人痛恨的就是"明知道游戏还没怎么开始做,却总是又抛出点东西引诱玩家注意"。在3DS和PSP的两款外传型作品前后,SE总是有意无意搞出一些《王国之心3》的线索,拨弄着脑残粉的神经。直到2013年E3展,《王国之心3》终于在索尼发布会上亮相,确定其将登陆PS4,之后确认Xbox One版本也会同时发售。但是发布会之后,野村哲也又对媒体说"《王国之心3》公布得太早了"。可以确定当时其完成度还非常低,可能还是处在初期概念设计阶段。根据计划,《王国之心3》的战斗将会非常狂热,敌人的AI更高。





在2013年10月的迪士尼D23日本展会上,播放了一段《王国之心3》的最新游戏视频,其中有较多的实际游戏画面,可以看到迪士尼乐园的不少游乐项目都应用到战斗中。同月宇多田光之父确认其女儿将继续为《王国之心3》献唱。2014年E3展期间,《王国之心HD 2.5混合版》的预告片结尾,出现了《王国之心3》的简短预告,这个片段确认来自游戏的开场部分,是由野村哲也亲自指导制作的。

虽然野村哲也给玩家画了很多饼,又提供了貌似实际画面的影像。但是从SE的一贯作风以及商业角度考虑,且不说还要等多少年,《王国之心3》最后是不是会作为家用机游戏发售还是一个谜。《王国之心3》之所以错过PS3时代,主要原因有两点,一个是成本,还有一个是受众问题。开发PS3游戏成本太高,而PS3的低龄玩家太少,这两点就决定了PS3不大适合《王国之心3》,因此SE在低龄玩家较多的两部掌机上开发了成本较低的两个外传。成本高、低龄玩家少的现状在次世代主机上只会越演越烈,PS4与Xbox One的《王国之心3》对SE来说将会显得越来越不划算。也许当iPhone能做出PS4级别的画面时,SE会兴高采烈地把《王国之心3》变成手游版。

野村哲也曾说,如果不是他极力争取,《最终幻想ⅩⅤ》与《王国之心3》已经变成手游了。所以玩家不能怪野村粑粑,而且也怪不得SE,毕竟现在日本的手游市场规模已经是家用机的好几倍了。其实与其像现在这样日复一日、年复一年的被忽悠,我们还不如让SE把这些游戏都变成手游,这样我们也许早就玩到了……

仁王

发行商：Koei Tecmo　**开发商**：Team Ninja　**首次公布时间**：2004年10月　**原定发售时间**：2006年

PS3 真正的跳票王不是《最后的守护者》，也不是《最终幻想 X V》，而是 Koei Tecmo 的《仁王》。曾经的跳票界神话《永远的毁灭公爵》在跳票十几年后都能上市，而这款《仁王》可能会刷新它的记录，成为跳票的王中之王。

2004 年，当外界对 PS3 一无所知之时，Koei 公布了全球首款 PS3 游戏——代号为“鬼”的跨媒体项目。当时 Koei 计划投入 30 亿日元，围绕这个全新 IP 打造电影与游戏版，预计总收入超过 100 亿日元，并将衍生出音乐、小说等关联商品。“鬼”是基于导演黑泽明遗留下来的手稿，讲述一位被称为“鬼”的金发混血武士，在 16 世纪日本战乱时代里为宿命而战的故事。Koei Tecmo 邀请了黑泽明之子黑泽久雄对遗稿进行扩充，并担任电影导演。Koei 创始人襟川阳一担任游戏版制作人。

当时 Koei 所设想的 PS3，是能够做到接近于电影的视觉表现力，游戏版的人物建模、CG 动画直接使用电影版，并且可能利用蓝光的大容量，将电影和游戏版放在同一张光碟中销售。

“鬼”的计划是作为 PS3 首发游戏发售，虽然当时还没有公布 PS3 的发售时间。到 2005 年 E3 展，Koei 宣布该项目正式定名为《仁王》。游戏玩法是加入 RPG 要素的动作游戏，对应网络功能。Koei 希望利用黑泽明在国际上的知名度，开拓海外市场。但是仅仅 4 个月之后，《仁王》的电影版就宣告取消。从此游戏版也销声匿迹。

《仁王》的再次出现是在 2009 年，Koei 表示该作仍在开发中。随着 Koei 与 Tecmo 合并，《仁王》的开发工作转交给了 Team Ninja。在 2010 年 TGS 展期间，Koei Tecmo 宣布早矢氏洋介将率领 Team Ninja 开发《仁王》。但是在此之后又经历了两年的沉寂。2012 年 8 月，襟川阳一宣布《仁王》已经完成了 alpha 版本。现在看来，这话要么是忽悠，要么就是《仁王》的 alpha 版本质量不过关，不得以被推翻了。



历经十年，《仁王》已逐渐被玩家遗忘。这款从未提供过试玩版的游戏，也许已经被取消。如今的 Koei Tecmo 早已没有打造家用机原创 IP 的雄心，仍然只能靠原有的系列维持生计。而 Team Ninja 自从失去了板垣伴信，就再也没有可以拿得出手的成绩。如今页游与手游才是 Koei Temco 的主业。

铁拳对街头霸王

发行商：BNGI　**开发商**：BNGI　**首次公布时间**：2010年7月

2010 年 7 月 24 日，在圣地亚哥举办的漫画展上，CAPCOM 与 BNGI 联合宣布展开梦幻合作，将史上最成功的 2D 格斗与 3D 格斗进行深度融合。由 CAPCOM 制作《街头霸王对铁拳》，BNGI 制作《铁拳对街头霸王》。这种融合并不是在街霸中简单加入铁拳的角色，也不是在铁拳里简单乱入街霸的角色。率先尝试的 CAPCOM，通过《铁拳对街头霸王》，以极为出色的平衡性解决了 2D 与 3D 格斗的融合问题。而 BNGI 预计也将以《铁拳》的基本格斗方式，深度融合街霸各种发波型角色。



在 2010 年的德国 GAMESCOM 游戏展期间，《铁拳》制作人原田胜弘内部展示了《铁拳对街头霸王》部分角色的建模原型，他表示人物建模的很多细节尚未完成。

2012 年 3 月，使用《街霸 4》引擎打造的《街头霸王对铁拳》顺利上市。同月 BNGI 在《铁拳》官方 FACEBOOK 主页进行了投票调查，让玩家从《铁拳》的 55 名角色和《街头霸王》的 66 名角色中选择最喜欢的角色阵容。一个月后，原田胜弘透露《铁拳对街霸》的完成度只有 10% 左右，他还透露 BNGI“正在改变及考虑平台战略”，当时外界解读为 BNGI 打算将该作转移到次世代主机上。

现在看来，当时原田胜弘所说的转换平台战略，也许是指手机或其他平台。2013 年之后，《铁拳》组在家用机平台上碌碌无为，仅仅推出了一款 F2P 版的《铁拳革命》。对于 PS4 与 Xbox One，BNGI 更是完全漠视，改变了过去一定会在新主机上公布《铁拳》和《山脊赛车》新作的传统，继续部署它的手游和 F2P 战略。《铁拳 7》遥遥无期，《铁拳对街头霸王》就更是无法奢望了。

炽焰帝国2

发行商：Blueside　**开发商**：Phantagram　**首次公布时间**：2008年1月　**原定发售时间**：2010年

2008 年 1 月，韩国 Blueside 公司公布了气势恢宏的新作《炽焰帝国 2》。该作号称首创了“多人在线动作即时战略（MMORTS）”这种全新游戏类型，既有 RTS 的策略性与大型战争场面，又有动作游戏的爽快战斗手感。韩国游戏公司在美术与技术水平上的迅速崛起，也在该作身上表现得淋漓尽致。

2009 年 1 月，Blueside 确认《炽焰帝国 2》的 X360 版已经在开发中，将于 2010 年发售。针对家用机特征，该版本更强调单人游戏部分，也会有一个在线多人模式。2010 年 10 月 Blueside 确认 X360 版将延期到 2011 年圣诞节发售，主要原因是微软在 XBOX LIVE 的收费制度上有许多限制。由于不满 XBOX LIVE 的政策，Blueside 与微软之间的合作产生了裂痕。次月，Blueside 宣布《炽焰帝国 2》将推出 PS3 版，计划于 2012 年底发售。

据 2010 年 3 月的一份可靠报道，《炽焰帝国 2》投资巨大，正在将 Blueside 拖入泥潭。后来有一份报道称，到 2010 年底，《炽焰帝国 2》已经花掉了 2000 万美元。由于 Blueside 资金紧张，部分员工的工资遭到拖欠，已经有一批开发人员离职成立了新公司。在当时的访谈中，Blueside 表示共有 90 人从事本作的开发，由于要同时兼顾家用机和 PC 版，人手严重不足，是导致其延期的主要原因。



2013 年 11 月韩国 G-STAR 展会上，Blueside 宣布《炽焰帝国 2》PC 版即将公测，同时也确认 PS4 版正在开发中，而且计划在 2014 年 5 月完工。他还透露之所以一直延期，是因为原本的开发队伍有 160 人，后来差不多走了一半。

《炽焰帝国 2》PC 版目前已经在韩国公测，并将由搜狐畅游引入中国。但是说好的 PS4 版还是没有音讯。制作人曾盛赞 PS4 是史上最强主机，甚至表示 PS4 版才是最佳画面，超过 PC 版。至于曾经承诺的 PS3 版，目前凶吉未卜。期待本作的玩家看来还是等 PC 版更靠谱一些……

超越善恶2

发行商：Ubisoft **开发商：**Ubisoft **首次公布时间：**2008年5月

《雷曼》制作人Michel Ancel打造的《超越善恶2》，经常被人与山田文人的《ICO》相提并论——同样是充满艺术气质，同样是叫好不叫座。而这类游戏的续作之路通常都不大顺利。



当年Michel Ancel在开发《超越善恶》一代时，本来就打算制作成一个三部曲。但是因为一代销量惨淡，育碧失去了投资续作的兴趣。此后，由于媒体的强烈好评，以及一些铁杆粉丝的热情请愿，加上Michel Ancel本人的地位，《超越善恶2》终于得到批准。Michel Ancel对当地媒体表示，这是他为自己制作的一款游戏，无论投入多少时间，都要做到满意为止。

《超越善恶2》从2007年中开始制作，育碧给开发团队完全的创作自由，可以无拘无束地进行创意摸索。这主要是因为参与开发的人员很少，所以在开发了两年之后，还是处于预开发阶段。2009年5月8日，本作的一段视频在网上泄露，其中可以看到主角Jade在城市中奔跑，躲避警察。

2009年8月的德国GAMESCOM游戏展期间，育碧发言人宣布《超越善恶2》已经中止开发，但是几个月后育碧又表示本作仍在开发中。之后育碧CEO Yves Guillemot表示，《超越善恶2》的开发工作从未中止，但是要做到完美状态才会发售。2011年3月，《超越善恶》的高清版在XBLA发布，让玩家重燃续作期望。

2012年5月，Michel Ancel宣布《超越善恶2》已经进入"积极开发阶段"，将会面向次世代主机。他表示，本作是一款野心很大的游戏，因此需要很强大的技术实现他们的野心。但是相隔两年，《超越善恶2》仍然没有新消息公布，看来上市的机会渺茫。

附录
被取消的PS3游戏

8天
开发商：SCE London Studio

E3 2005索尼展前发布会上，PS3首次公开的CG大联播中，出现了这款令人印象深刻的原创游戏。电影般的出色动作，过场动画与枪战的完美切换，都展现了新时代射击游戏的风采。2009年索尼宣布将该作取消，理由居然是因为没有网络模式……



Eyedentify
开发商：SCE London Studio

由EyeToy团队开发的一款新概念作品，在E3 2005首次公布。其概念是利用摄像头，实现玩家与虚拟世界人物的深入互动。但是受到AI技术水平的限制，最终无法实现构想，只能中途取消。



大逃亡3
开发商：Team Soho

E3 2005索尼展前发布会的CG联播中，画面最具照片级气质的当属《大逃亡3》，为了让玩家认为所展示的画面是"即时演算"，影像中甚至有许多推拉移动镜头、局部缩放的片段。但是忽悠始终是忽悠，做不出来的结果就是被取消。



最后的神迹
开发商：Square Enix

本作在2007年首次公布时可谓风头十足，SE也有意将其打造成比肩《最终幻想》的新系列。但是这款采用虚幻引擎3打造的游戏，因为某些原因变成了X360独占。游戏发售后恶评如潮，后来SE又表示准备推出PS3版，但是最终作罢。



杀戮日
开发商：育碧

在SCE的E3 2005发布会上首次公布，是一款黑帮犯罪题材的FPS，灵感来自一些黑帮电影。2009年育碧决定将其取消。



Elveon
开发商：10Tacle

这是PS3初期公布的一款动作游戏，围绕精灵文明的崛起，具有强烈的史诗感。可惜只公布了一段影像，就再无下文。



战魔
开发商：Digi-Guys

全球最早公布的PS3独占游戏之一，在PS3未正式公开之前就已公布。开发商对PS3的性能显然不大清楚，当时竟承诺本作会有1080p的解析度和60fps的帧率。游戏发生在末日之后的世界，玩家扮演战魔，对抗骷髅军团。



Coded Arms Assault
开发商：KONAMI

《Coded Arms》是KONAMI为PSP开发的一款游戏，这款PS3版的核心卖点是随机生成的场景，以及支持16人在线战斗。之所以被取消，大概是因为游戏素质实在太平庸。



Project Offset
开发商：Offset Software

这是一款很有创新意识的FPS，以奇幻世界为背景，当时公布的画面相当惊人。游戏中既有中世纪MMORPG的元素，又有FPS的玩法(弓箭瞄准射杀)。后来开发商被英特尔收购，而英特尔在2010年进行了一次业务重组，本作遭取消。



Fortress
开发商：Grin

虽然这款游戏从未正式公布，但却不得不提。它曾是Grin为Square Enix开发的"《最终幻想》系列"新作代号，有着有别于以往系列作的真实画面，以及近十年来FF久违的开放世界。但是开发到中途，SE因为战略调整而取消了该作的计划，并且没有向Grin支付相应费用，成为其倒闭的原因之一。

inSane
开发商：Volition

大导演Guillermo Del Toro与THQ合作开发的恐怖游戏，曾经规划了三部曲，首部原定2013年发售。本作在2010年底公布之后，就获得各界关注，可惜后来随着THQ的倒闭，本作随之取消。

This is Vegas
开发商：Surreal Software

华纳与Midway合作的一款沙箱式游戏，融合经营、动作、赛车等游戏类型，目标就是在赌城建立自己的娱乐帝国。



The Agency
开发商：SOE

索尼网络娱乐公司为PS3开发的一款新概念网游，以第一或第三人称视点进行，玩家扮演特工，将电影式镜头剪辑与充满表演性的动作融入到网游之中。



绝体绝命都市4
开发商：IREM

这款游戏的取消是最为悲情的，作为一款地震题材的游戏，它在即将发售之时，刚好遇上了东日本大地震。为了避免游戏内容刺激灾民情绪，被斥责发国难财，因此决定将这款已经完全做好的游戏取消。

第五幽灵传奇
开发商：SEGA

由世嘉SONIC TEAM为PS3开发的一款FPS游戏，以枪与幽灵为题材。现在看来其游戏画面非常简陋，不过玩法上有不少新想法。被取消的原因应该还是质量不过关。

虚拟现实倒计时
——Oculus Rift 彻底解构

文 藤曦 编 时雨 美编 NINA


□Brendan Iribe本人。

2013 年 9 月，Oculus Rift 的首席执行官 Brendan Iribe 从橙郡飞到了西雅图，那时他并不知道未来半年将会是怎样的光景。不知道在消费电子展上会有人山人海的围观者，不知道在路演中会有造成交通堵塞的排队人龙，更不知道会被 Facebook 以 20 亿美元收购。在那个秋天，Oculus 还只是一家雄心勃勃的创业公司，追寻着虚拟现实的梦想。过去 20 多年来，曾有无数企业家与技术家在这个梦想上折戟沉沙。而 Oculus 的 Rift，被认为是有史以来最靠谱的 VR 设备，它带给用户的不仅仅是看 3D IMAX 的效果，而是全视野环绕的虚拟现实，就像各种科幻电影描绘的一样。但它也面临着所有 VR 先锋们的通病：它会让佩戴者晕眩欲呕。

晕眩问题是通往 VR 之路的最大障碍，如果这个问题不解决，VR 就永远不可能实现。在传统电视游戏中，轻微的延迟就会让玩家感到明显不适，在 VR 环境里，你的身体本能会察觉到更细微的延迟。当你转动头部，你所看到的图像哪怕只有那么一点点的不同步，你的视觉系统就会与大脑的前庭系统产生冲突，让你产生如晕车般的不适。

类似的问题不计其数，一些轻微的技术细节都可能造成巨大的问题。Oculus 不仅要做到出色，更要达到完美，这是实现 VR 的必要条件。而一旦这些问题被攻破，那将会对整个人类社会造成革命性影响。人们的生活、娱乐、通信等方方面面都会彻底改变。它的革命意义可能超越电视机、手机甚至计算机的发明。

Valve 的启示

那一天，Iribe 接到了 Valve 工程师 Michael Abrash 的一通电话。当时 Valve 在 VR 研究方面已经进行了一段时间，开始与 Oculus 进行合作。Valve 做了一个新样品，号称能够做到让人不晕。事实上，所有尝试过这个样品的人确实都没有感觉到任何不适。Iribe 对于 VR 导致的晕眩极其敏感，他将这种症状称为“冷汗综合症”。所以当他听说 Valve 能够解决晕眩问题，立马不假思索地飞到 Valve 的西雅图总部。

Abrash 带着 Iribe 走进了走道旁边的一个小房间。那里的墙壁和天花板上都贴着许多二维码一样的标记，Valve 称之为“基准标记”。在一个小角落里，年轻工程师 Atman Binstock 操作着一台电脑，与电脑相连的就是 Valve 的 VR 样机。这个样机非常简陋，电路板和线路都暴露在外。Iribe 把它戴在头上，发现自己置身于一个房间里，空气中漂浮着许许多多的小方块。他把头转到后面，看到了更多的漂浮方块，左边、右边、头顶上，全是方块，一直延伸到无穷远处。Iribe 向前倾斜身子，把头探到旁边最近的一个方块侧面，然后弓着身子，想看下方块的底面。VR 装置上面的小型摄像头会读取现实房间中墙壁上的基准标记，从而确定头部所处的空间位置，以此判断画面镜头与方块之间的相对位置。整个过程非常流畅，没有产生晕眩。



►从左到右分别是 Oculus 的副总裁 Nate Mitchell、创始人 Palmer Luckey、CEO Brendan Iribe。

接着 Binstock 按了几个键，将 DEMO 移到下一个舞台。这下 Iribe 置身于一个大密室里，每个墙壁上都有一个大网页页面。Iribe 看着页面中的文字，然后开始前后晃头，晃得尽可能快，看是否会产生晕眩。在 Oculus 自己的任何一个版本样机里，Iribe 早就晕到想吐了，但 Valve 的这个样机却让他依旧没有晕眩感。

Binstock 继续点击 DEMO，Iribe 在各种房间淡入淡出，穿梭于各种充满方块和球体的虚拟世界。在每个场景中，他都不断移动、下蹲、转头，与场景深度互动。最后，他悬浮于一个巨大的建筑，它内部的墙壁就像来自《电子世界争霸战》，呈发光的线条感，同时又有点像《星球大战》中死星的沟壑。到这里 DEMO 就结束了。

但 Iribe 仍然不肯将 VR 装置取下来。“再来一遍！”他说，他不相信这套装置居然真的不晕。于是他们将整个 DEMO 又运行了一次。最后 Iribe 将 VR 样品摘了下来。他感到很奇怪——真的不晕，他完全被震撼到了。“在里面待了多久？”他问 Abrash 和 Binstock。

答案是将近 45 分钟。

就是这个，Iribe 心想“它比我期待的更棒”。

VR生态链

那时外界对 VR 的关注都集中在 Oculus Rift 身上，Valve 的 VR 技术较为隐蔽。自从年仅 18 岁的 Palmer Luckey 在父母家车库里鼓捣出第一个 VR 样机，对 VR 技术感兴趣的人们就对其高度关注。2012 年，3D 之神 John Carmack 将 Oculus 的早期样品带到了 E3 展，第一次将 VR 这个话题变成了整个游戏业的热门话题。一年后 Oculus 将高清版的样机带到了 E3 展，造成了整个行业的轰动。此后 Oculus Rift 所出席的每一个展会，VR 都成为全场热议的话题。在 2014 年 CES 展以及 GDC 展会上，分别展出了最新改良机型。最后，Facebook 制造了高潮，用 20 亿美元收购了 Oculus。一个还没有推出任何商品的公司，一个一直都在追求梦想的公司，在逐梦的阶段就卖出了这样的价钱，实在令人艳羡。

Oculus 几乎仅靠自己的力量独立复苏了 VR 之梦。Luckey 的技术进展启迪了行业巨头们纷纷加入 VR 领域，索尼也公布了自己的“墨菲斯计划”。各种规模等级的游戏开发商加入了 VR 游戏的制作，从《战争机器》的开发商 Epic Games 到《EVE》的开发商 CCP，都在充分利用 Rift 开发虚拟现实型游戏。在游戏之外的应用也全面展开中，小到利用 Rift 创造出工具研究分子，大到探索银河。视觉特效公司 Framstore 为 HBO 制作了《权力的游戏》的虚拟体验。《地心引力》的导演 Alfonso Cuaron 也拜访了 Oculus 的总部。好莱坞的各路人马都闻风赶来，体验虚拟娱乐的未来。Oculus 最近还专门招聘了一位电影导演。

除了娱乐之外，Oculus 和它的 VR 技术，可能也在无意之中预示了一个通讯新时代的到来。事实上，这应该才是马克·扎克伯格斥巨资收购 Oculus 的原因。今年 3 月，扎克伯格在 Facebook 上说明了此次收购的原因：“想象一下，你可以在最好的位置看现场球赛，可以在聚集全世界最顶级教师的课堂里学习，或者让最好的医生对你进行面对面的诊断——这一切只需要你在家里戴上眼镜。”这就是 VR 的未来——不只是让你进入虚拟世界，更是真正拉近现实世界的距离。

这是因为 Oculus 发现了一种方法，使其不仅仅只是呈现在用户面前的一个大屏幕。结合立体 3D、360 度全景视野，以及大批工程师与软件研发人员的努力，它真正“欺骗”了人类的大脑，让人获得与现实世界相似的视觉感受。Valve 工程师 Abrash 说：“这是我们第一次成功地直接模拟人类视觉系统的一些组成部分。我在电视上看大峡谷的视频不会晕眩，但是在 VR 里站在崖壁上就开始发晕了。”

Oculus 预计 Rift 的首个零售版本能够在今年底或明年初发售，或者可能在明年稍晚的时候发售。在它发售之日，也将是 VR 时代到来之时。

造梦者

Oculus 的创始人 Palmer Luckey 是典型的技术奇才形象，经常穿着拖鞋上班，有时直接就光脚在办公室里乱跑，加上那一头蓬乱的头发，充分烘托了他的技术宅身份。

技术宅们的不修边幅，大多是因为他们将注意力都放在里新奇的技术上面。Luckey 天生有着强烈的好奇心，他成长于南加州，童年时的大部分时间都在修理各类电器，包括改装游戏机。年龄再大一点的时候，他开始通过维修 iPhone 赚外快，把赚来的钱拿去买高能激光系统，以及升级自己的游戏发烧级电脑。Luckey 对于电脑升级到了痴迷的地步，在上面砸了几万美元。然后他的注意力转向了 3D 显示器，这下他真的完全着迷了。童年时，他会一边玩 GBC，一边想象自己进入到游戏里。当《黑客帝国》之类科幻电影，以及动画片《游戏王》等播出之后，更加深了他的渴求。

通过改机和维修 iPhone，Luckey 购买了多台头戴式显示器，先是 400 美元的 Vuzix iWear VR920，然后是当时市面上最尖端的消费级 VR 装备，狂热爱好者们称之为 HMD。这也满足不了 Luckey 的要求，接着他购买了更昂贵的 eMagin Z800 3DVisor。他到处寻找性能更高的装备，通过政府拍卖以及私人转卖，搞到不少低价的专业级设备。他把原来用于升级电脑的钱全花在 VR 设备上，总共购买了 50 多套，成为世

界最大的 VR 设备个人收藏者。

但是即便将这些技术都添加进去之后，也未能达到 Luckey 所渴求的代入感。将 Rift 戴上去之后，他感觉只是在观察一个游戏空间，而不是进入到其中。Luckey 说："它不是垃圾，但也不是虚拟现实。"图像质量较差，是因为透射型 LCD 的对比度不够高。头部动作侦测的延迟太厉害，导致每次转动头部就出现让人恶心想吐的延迟。更重要的是，画面的视野还是太狭窄了，总是会看到画面边缘，这就意味着无法真正欺骗大脑使其以为置身于游戏里。

Luckey 认为他完全可以解决这些问题，所以他就不断进行修正改良。2010 年 11 月的一个晚上，他向全世界宣布"PR1"（即 Prototype 1，1 号样机）已经诞生。这是他向虚拟现实发起的第一次全面冲锋。这是一台笨重的怪兽，用他所收集的设备进行改造。它只能显示 2D 图像，而且因为机身太重，不得不在背上撑一个支架。不过机身大的好处是可以打在一个将近 6 英寸的显示屏，号称有 90 度的视野，比市面上的其他产品几乎大了一倍的角度范围。

在之后的 10 个月时间里，Luckey 不断对他的作品进行改良，将问题一个又一个地解决。他知道他的这款设备肯定需要一个 3D 显示器，这就表示需要两个屏幕，对应左右眼分别展示角度稍有不同的画面。尽管智能手机的爆炸式发展大大推动了小型液晶屏幕的发展，但还是没有解析度足够高、小到能并排塞进镜片里的屏幕。在公布 PR1 几个月后，Luckey 浏览了富士通超极本的文献，发现可用显示区域的宽度是 121 毫米，大约是一对人眼间距的两倍。如果将其分成两部分，各显示一副图像，不是刚刚好？于是他就用这块显示屏做出了 Rift 的首个 3D 样机。2011 年 9 月，他公布了无线的 PR3。2012 年初，他花了所有时间设计 PR5，其视野角度达到了惊人的 270 度（虽然这样无法佩戴也不大实用）。当时 Luckey 已经成为 VR 论坛"Meant to Be Seen"的名人，所有人都等待着他的技术更新。



▲Oculus Rift的发明者Palmer Luckey。

OCULUS RIFT 解构

"迄今为止，VR 都是模糊、故障多且令人作呕的。所以 Oculus 建造了世界第一台能欺骗人脑的装备。"——Oculus VR 官方新闻稿

大脑

创造真实 VR 体验最困难的地方，是让图像能够跟随佩戴者的头部动作而同步变化，必须观察现实世界一样完全精确，没有任何人脑能够察觉的拖慢。Rift 结合陀螺仪、加速计、磁力计所侦测到的数值，以精确评估头部动作。更厉害的是，它能够每秒进行 1000 次数据读取。从而能够预测动作，以及对图像进行预渲染处理，将延迟降低宝贵的几毫秒。

显示器

就算是最好的液晶屏幕，每一次图像刷新最少也要 15 毫秒。Rift 使用了 AMOLED 屏幕，每一次图像刷新不到 1 毫秒。Oculus 还找到了一种方法迅速固定住像素，使得用户快速转动头部时不会出现图像的残影与晃动。

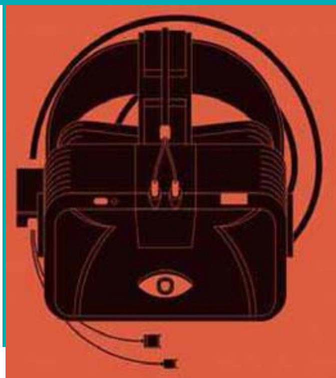
光学

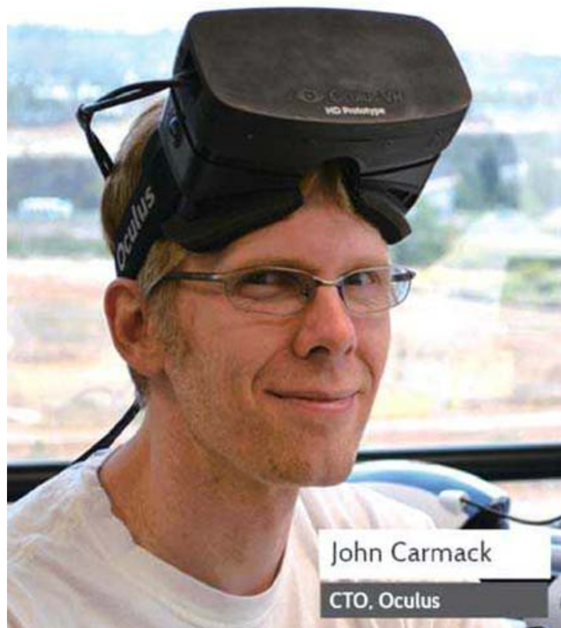
Rift 与一般头戴式显示器最大的不同是全景视野，出现在眼前的并非方屏幕，而是完全的视野覆盖。那么，如何将一个图像做到 360 度全覆盖而又不扭曲失真呢？通常这需要厚重昂贵的镜头。而 Rift 使用的是一对廉价的放大镜，软件开发者先将其游戏画面边缘进行扭曲，透过这组镜片之后看到的画面就是正常的。

跟踪定位

过去的 VR 头戴显示器可以转动头部但不能移动头部。而 Rift 增加了一个外置摄像头，监控设备上的 40 个红外 LED，从而侦测佩戴者在 3D 空间中的位置，玩家的蹲伏、倾斜或者朝场景中的物件前进都能被侦测到。







启动众筹

在这些论坛成员中，有一个了不起的名人，他就是 id Software 的创始人 John Carmack。被称为 3D 之神的 Carmack，一生都在追求终极的游戏代入感。顺着这条路，很自然地走向了 VR 领域。与 Luckey 一样，他对市面上的头戴式显示器很失望。Carmack 说："这方面有两个阵营，一个是硬派的学术研究人员，他们很瞧不起游戏。他们做的都是远程手术和很高尚的东西。还有一个是普及派的，他们张口就是改变世界，把技术描绘地牛逼无比，其实并没有足够的技术把东西做出来。"

Carmack 自己做了一些 VR 技术研究之后，终于逛到了 Meant to Be Seen 论坛。他在那里发现了 Palmer Luckey 正在做的项目。这孩子因其了 Carmack 的强烈兴趣，特别是 2012 年 4 月他公布了自己的第六代设备之后——他将这套设备正式定名为 Rift（裂谷）。之所以取这个名字，是因为 Luckey 认为头戴式设备创造了现实与虚拟世界之间的裂谷，然后他说："我承认这个名字有点傻。"Luckey 宣布将以 Kickstarter 网络众筹的方式发动这个研发项目，出资的人将获得他邮寄的零部件，他们可以自己组装起来。计算了原料、生产、运费和其他杂费之后，Luckey 说他预计这个众筹项目可以赚到 10 美元，"够买庆祝用的

啤酒和披萨饼了”。对此深感兴趣的 Carmck 给 Luckey 发了一封私信，希望他能借一套样机给他。自小就崇拜 Carmck 的 Luckey，马上就把样机寄到了德克萨斯州。“没有保密协议，什么也不需要签署，”Carmack 说，“他把自己仅有的两套样机寄了一套给我。”

Carmack 开始在这套样机的基础上进行改造，他在上面粘了一个动作感应器，用胶布绑在滑雪护目镜的带子上。不过他对 Rift 最大的贡献，是他写的代码。Rift 的最大卖点是其 90 度视野，Luckey 只是在上面贴了一块廉价的放大镜就实现了目的。问题是，这块镜片底下的画面明显扭曲。于是 Carmack 将一个《毁灭战士 3》版本进行了改造，预先将其画面扭曲，透过放大镜之后就被反转成正常画面。这样透过镜头看到的世界，就做到了真正的代入感。如果纯靠硬件解决的话，需要采用高端光学设备，成本高达 1 万美元。

Luckey 得知 Carmack 的突破之后狂喜不已，随后 Carmack 又在此基础上进行了进一步的改良。他邀请 Luckey 参加 E3 展，“我要在洛杉矶的 E3 展上向大家展示。”Carmack 说。

“想给谁看就给谁看吧！”Luckey 回答道。

几个星期后，Luckey 来到了波士顿，参加了当地举办的一个显示器技术展会。有个朋友给他发了短信，问他有没有看到一篇关于他的报道。原来，Carmack 将 Luckey 的话理解成“快给大家看，参加一些会议，召集媒体，宣传虚拟现实、Rift 以及 Luckey 本人。”

外界对 Rift 的反响极其狂热，很多网站编辑都被震撼了。Carmack 说，回想起那次展示，可以说那就是一次重要的拐点。一夜之间，Oculus Rift 变成了业界最炙手可热的游戏新装备。

改变世界

现在，Rift 到了可以进行商业化推进的时候。一些商业人员加入了团队，Iribe 就是其中之一，在他的帮助下 Oculus VR 公司正式成立。Rift 在 Kickstarter 上的筹资规模也大幅提高，这次不是只给出资者寄零件，而是将寄出已经组装好的完整套件，每人只需出资 300 美元即可。在宣传视频中出现了多位业界名人，包括《战争机器》制作人 CliffyB，以及 Valve 创始人 Gabe Newell 等都对 Rift 赞不绝口。在新筹资项目上线前，Luckey 感到十分紧张，并将融资目标金额从 50 万美元降低到 25 万美元。没想到筹资项目刚刚上线就迅速突破了 50 万美元，几个小时内达到了 240 万美元。

获得了充裕的资金之后，Oculus 开始对 Rift 的每一个细节进行改良，所有难题都提上了议事日程。他们招聘了苹果的工程师 Nirav Patel，此前他已经在苹果研究动作追踪技术，使用陀螺仪、加速计和磁力计感应玩家的头部动作。在 Oculus，他参与设计 Rift 的“大脑”，它能以极快速度对动作数据进行跟踪采样，并使用一种算法预测玩家的头部在接下来几毫秒的位置，并对接下来相应几帧的画面提前渲染处理，从而能真正做到消除延迟。Oculus 将显示屏从 LCD 换成了 AMOLED，能够同时降低延迟与动作模糊。接着再增加了摄像头，使其能全方位进行动作侦测。

但真正最大的突破可能并非在技术方面。2013 年，Carmack 决定离开 id Software，为了 VR 而放弃他创办并工作了 22 年的这家公司。他成为了 Oculus 的首席技术官。这是一个极其吸引眼球的公关事件，也进一步提升了 Oculus 的话题性。

到了 10 月中旬，Oculus Rift 已是势不可挡。当月，Iribe 在一个游戏大会中宣布，Oculus Rift 将会是一个“没有动作眩晕现象”的头戴式显示器。这是大胆的承诺，是过去所有 VR 技术挑战者们都不敢做出的保证。当时坐在观众席里的，有一个来自 Andreessen Horowitz 的年轻合伙人，叫做 Brian Cho。这家风险投资公司早先曾拒绝了向 Oculus 投资的机会。听到了 Iribe 的保证之后，他们主动上门联络，希望能看一遍新 DEMO，看是否有进一步投资的价值。AH 派了 6 个合伙人去参观新机型，Chris Dixon 就是其一。“我想在我的一生当中，有看过五六个电脑 DEMO 让我觉得这世界就要改变了，分别是 Apple II 电脑、网景浏览器、谷歌、iPhone……然后就是Oculus。它就是那么惊人。”到了 12 月，Oculus 结束了第二轮融资，这次由 AH 领衔的融资总共筹集了 7500 万美元。

VR 模拟性体验

精明的成人娱乐行业早已看到了 VR 的巨大潜力——通过 VR 与心目中的女神 / 男神来一次完美的性体验，真是想想就令人兴奋的事。目前已经有一些 AV 发行公司将 3D 的 AV 影片改造成 VR 版，还有一些已经在尝试拍摄真正的 VR AV。H Game 的发行公司更是看到了大金矿，目前日本与欧美的 H Game 都是小众向游戏，发行量与用户都很少。但是搭载 VR 之后，H Game 可能会变成一种性爱模拟装备，进而发展成情趣用品行业的主力。当前已经出现了将情趣用品与 VR 版 H Game 结合的产品，以及为满足宅男特殊需要而设计的模拟女性物品。



日本 Up Frontier 公司开发了一种“模拟女友大腿的枕头”，与免费提供下载的 VR 程序结合，宅男就可以在 VR 的世界里尽情抚摸女友的大腿，当然为了迎合二次元宅的需要，程序里的虚拟女友也是二次元的哦！其实还有一些更直接的 H 模拟应用与装备，图就不放了，原因你懂的。



20 亿美元的豪赌

2014 年 4 月 3 日，Facebook 宣布收购 Oculus 的 9 天后。在 Oculus 位于 Irvine 的总部里，一切还是如往常一般。21 岁的 Luckey 还是在 11 点左右踏进办公室，然后开始 12 小时的工作。公司的公共区里摆放着各种游戏相关的物品，有装裱的海报、签名的游戏原画，还有巨大的《战争机器》模型。会议室以各种文化作品中与虚拟现实有关的名称命名，比如《星际迷航 次世代》的“holodeck”，小说《雪崩》里的“Metaverse”、《Ready Player One》的“Oasis”。开放式的厨房里提供了各类食品，虽然品种丰富，却不大适合工程师，包括一大箱的红酒，还有一大堆 Kirkland 品牌的多口味零食，显然都是附近超市里购买的。屋外，4 月的早晨阳光明媚、天空清澈。表面上来看，上个星期的收购似乎没有对 Oculus 造成影响。

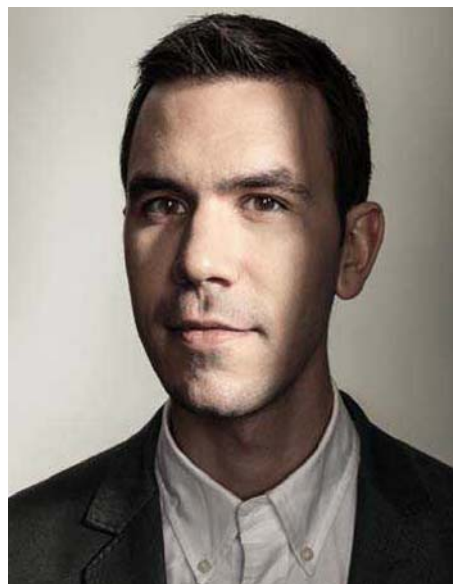
Facebook 的收购推进速度快得惊人。扎克伯格在 2 月份才第一次体验了最新版的样机，当 Luckey 听说他很感兴趣，心里还有些怀疑。“他们不是我们能一下子想到的合作伙伴，谁会把 Facebook 跟我们扯到一起呢？但是他们的攻势非常猛烈，开始一点点说服我们。”

扎克伯格用几个星期的时间赢得了Oculus。“我经常听说马克就像一束激光，Facebook都是按照他每天的突发奇想运作的。”产品副总裁Nate Mitchell说。“所以当我第一次和他见面，我心想他可能会问，怎么把新闻推送做成VR？”当扎克伯格出现时，他们才知道他对VR的未来确实很有见地。他认为VR不只是一种游戏工具，更将成为一个全方位的通讯平台。Oculus团队也认同他的观点，虽然他们一开始只想做一个让游戏更逼真的设备，但渐渐地他们发现自己在无意中创造了一场革命。Facebook所代表的社交网络生活方式总有进化的一天，扎克伯格认为VR就是其进化方向。今后人们能够分享的不只是图片和文字,而是一种体验。Iribe对此交易兴奋不已，他决定将自己的全部股权再投资5年时间，保证自己将与Oculus共同进退，而不是变现走人。Luckey、Carmack和其他主要人员也都做出了相似的举措。

但是对此次合作不看好的也大有人在。Facebook收购Oculus的声明发表几分钟之内，Oculus的网站上就充满了愤怒的声讨。曾经支持Oculus的人们威胁要取消他们的预订，永不购买Rift，很多人表示会改买索尼的墨菲斯计划。很多人都是从玩家的角度思考问题，他们认为Facebook将会毁了Oculus的体验，使其充满广告，以及360度3D版的《FarmVille》。还有人担忧他们的游戏设备将会埋葬在Facebook的墓穴里。还有一些人是感觉到自己原本是Kickstarter项目的出资者，是这个革命性产品的推动力量之一，而在财大气粗的Facebook加入之后，自己变得完全可有可无了。

Oculus向外界保证，Facebook不仅不会威胁到Rift的未来，更将极大促进它的完善。Luckey说：“过去的每一部VR设备都是失败的。没有人会借给我们几亿美元生产Oculus，因为他们认为我们十有八九是要败的，迟早要破产的。而现在Oculus来了，我们再也不用为钱而担忧。”此外Facebook的加入也有助于Oculus从顶尖游戏工作室吸引人才。收购声明公布不到一个星期，Valve的VR研究主要负责人Michael Abrash就成为Oculus的首席架构师。前后加入的还有他的同事Atman Binstock，以及另一位Valve工程师Aaron Nicholls。他们都在Oculus的西雅图实验室里工作。

有Facebook的资金支持，也意味着Oculus不需要操心如何尽快盈利的问题，因此在开发第一代产品时不用太多顾虑。Facebook将Oculus Rift视为一种战略性投资，是面向未来的产品，并不急着在它身上盈利。所以Oculus可以在300美元的售价目标之内尽可能提供必要的零部件和功能，使其性能尽量强大，Facebook可以承受以成本价销售主机，甚至是赔本赚吆喝。Luckey表示，Rift的零售版在每个方面都会比Valve向Iribe演示的那款样机更强。目前Oculus内部的样机使用的是两个AMOLED 1080p显示屏，来自三星Galaxy S4手机。不过今后他们将无需依赖手机行业的零部件供应，现在他们有足够的实力让生产商为他们的VR应用定制生产显示屏。



▲Oculus Rift产品副总裁Nate Mitchell。

VR+虚拟辅助设备





进行VR体验最大的限制在于，你在现实中是处于固定的位置，而在VR世界里是处于运动的状态。要实现真正的VR体验，需要借助一些设备，模拟出动态感。有人用跑步机的原理，制作了全方向的跑步机，与FPS结合，就可以在VR世界里往任意方向奔跑。还有人建造了能让人体验飞翔的装置。

苏黎世艺术大学的学生建造的“Birdly”，将Rift与一种能模拟速度感与悬空感的设备结合，让你变成一只鸟在空中飞翔。这是一种全方位的VR体验，除了视觉、听觉、感觉之外，甚至还能模拟嗅觉。体验者摆动双手（翅膀）的速度越快，前面风扇吹出来的风量越大，体验到的速度感越强烈。当你飞到不同的地方，还能闻到与其景致相匹配的气味。虽然外人看起来有些奇怪，但是对体验者来说，就像真的变成小鸟了哦！这样的装置普通玩家不可能购买，但是今后它们也许会在游乐场或者街机厅里出现。

等待突破

目前Oculus正在做第二个外置摄像头，今后也会外置在Rift上。Valve的样机用这样一个摄像头读取墙壁上的基准标记用于定位，而Oculus将使其能够适应任何环境。比如它可能会当做“透视摄像头”，即拍摄前方画面呈现在屏幕里，这样人们就可以放心戴着Rift在大马路上行走了。但是更迷人的是另外一种潜在应用可能。目前Rift只能让玩家转动和移动头部，但是人物的行走还是靠X360手柄进行控制。而前端摄像头可能用于侦测玩家的身体动作，就像Kinect一样，功能还更强。Carmack说：“VR的早期，都是靠眼镜与手套搭配。现在没有人谈论手套了，将会以光学定位取而代之。这就像演奏家有了乐器。”此外Oculus也在开发力回馈技术，将其一并加入之后，将会在虚拟现实的世界里迈出一大步。玩家将会进入到虚拟世界，而虚拟世界也会提供反馈，一切再无阻隔。

这些世界将会是怎样的？这就不是Oculus的事儿了，这些取决于其合作伙伴与游戏开发者。玩家一提到VR，可能首先会想到全身运动的实感FPS游戏——玩家端着枪直接进入到战场里。但这在几年内不可能发生。照片级真实度的游戏，在如今的硬件条件下，不可能做到VR设备所需的帧率。Carmack认为，就像《愤怒的小鸟》成为iPhone的标志性游戏一样，Oculus初期的突破之作一定是扬长避短，巧妙利用硬件优缺点的游戏。而这对于独立游戏开发者来说是难得的机会。“关键不在于什么6000行的GPU渲染，把高光做得极其逼真。”Carmack说，“并

不是说只有几个 TFLOPS 的性能才能做出好游戏。”初期而言，程序员首先要专注于游戏的简单方面，比如动作侦测如何应用，而不是拼命在画面上下工夫。

从长远来看，那种在虚拟世界里奔跑射杀的场面也很难变成现实。首先是玩家的体力受不了，一般 FPS 游戏里，人物的奔跑速度大约相当于 60 公里每小时，也就是汽车正常行驶的速度，这是普通人不可能达到的。Oculus 发现，一般玩家在这种虚拟现实场景里走动的话，能够接受的行走速度是 1.4 米每秒，跟现实中散步的速度差不多。而这要是在普通游戏里，将会是令人无法忍受的超慢节奏。再说玩家的房子也无法容许他们到处跑。

在虚拟现实的环境中，“不合常理”的细节更容易被发现，并且破坏玩家的代入感。有些是技术层面，比如突然帧率下降，就会令人感到不自然。又或者是一些美术设计上的异常，比如场景中的某个物体太平，也会令人感到不对劲。

今年初，Oculus 准备了一份 42 页的“最佳举措文档”，其中列举了数十种设计方针，帮助开发者避免这些缺陷。比如在 3D 世界里，游戏界面要尽可能融入场景，而不是像普通游戏一样漂浮在画面上。比如弹药数可以直接从武器上看到。过去这种做法会让玩家感到华而不实，但是在 Rift 的世界里变成了必备的做法。

无尽可能

游戏才刚刚开始，正如扎克伯格所预测的，VR 可能改变我们的娱乐和通讯方式。之前 Oculus 展示了一种 VR 电影院应用，让玩家置身于一个只有一人的电影院里，一个人看《超人钢铁之躯》。让人体验包场看电影的感受。“有一次我感冒了，”Carmack 说，“于是我就躺在床上，对着天花板看 VR 的电影。”

远程会议是另一种已经在研究的应用。很容易想象这样的场景：当你戴上 Rift，就坐到了一个虚拟会议室里，天南地北的同事们通过 VR 坐在了同一个会议室里。Oculus 有一个“VR 聊天”的样品正在开发中，还有一个 DEMO 曾于今年三月份由 Epic Games 公开：两个玩家戴着 Rift，在同一个虚拟客厅里与彼此的替身进行互动。这需要对玩家的全身动作进行捕捉，并与其替身进行动作同步，包括眼睛、面部表情、身体语言等。将这些全部解决是一个艰难的任务，但并非无法完成。

潜在的应用可能性是无穷的，可以很容易想到的一种应用是旅游。有了 Rift，你可以真正足不出户游遍世界，还可以游览现实中不存在的地方。另一种令人浮想联翩的是性爱模拟。将 Rift 与充气娃娃结合，你就可以将任何性幻想变成接近于真实的体验。

硬件问题正在被逐个攻破，生产线几乎已准备就绪，Rift 即将把科幻变成现实。“过去 20 多年来，我写了 200 多万行代码，而现在我正在从一张白纸重新开始，”Carmack 说，“但是现在我已经能感觉到自己正在参与建造未来。”

街机的救星



这是一个叫做 RiftCycle 的项目，由独立开发商 The Arcade Man 制作，实际上就相当于一款街机游戏，只是在普通显示屏之外，还增加了一个 Oculus Rift。对应的游戏是《Tron: Legacy》，玩家可以驾驶着电影中那辆超酷的光圈摩托车，在假想电脑世界里急速前进。

类似的街机游戏在八九十年代曾风靡一时，最具代表性的是世嘉的《Hang-On》，摩托车状控制器可以提升临场感，但是有限的屏幕尺寸很难让人有身临其境的感觉。而 Oculus Rift 可以让玩家真正变成一个摩托车手，在幻想世界里超高速骑乘摩托车，应该是非常酷的体验。其实开发者还可以在前面增加一个风扇，实现真正的风驰电掣。

通过 Oculus Rift，其实很多体感街机都将实现全面进化，包括赛车类游戏、滑雪类游戏、摩托艇游戏、机器人驾驶游戏、光枪游戏……大型拟真设备，所谓的“4D 体感装置”，与 VR 相配合，前景令人期待。



Oculus Rift 未来展望

目前 Oculus Rift 还只是一个显示器，需要插电脑或者游戏机使用，因此无法做到便携性。但 Palmer 表示未来 Rift 将内置芯片，成为一套完整的系统。

至少在未来的好几年内，游戏将会是 Rift 的主要应用。Palmer 说：“游戏产业是惟一一个有充分的工具和人才去做沉浸式 3D 实时环境的产业。今后并不是 VR 扩张到其他行业，而是游戏产业扩张到其他行业，能够做其他行业的事。不管是建筑还是虚拟度假或者电影，今天做游戏或者 VR 的人，未来将会做这些类型的事。”

要实现完全欺骗肉眼，实现真正的虚拟现实，Rift 中的屏幕解析度需要提高 10 到 15 倍，这需要很多年的发展时间。目前 Palmer 的当务之急是尽快将零售版的 Rift 做出来，他的计划是在 2015 年上市。比起当前的 DK2 版本，零售版将会有更高的帧率、更高的解析度、体积更小、更轻便、更便宜。他相信首批购买者将会是核心玩家，初期的发货量不会太高，以网络销售为主。同时他也相信今后 Rift 会变得越来越主流。

空战类游戏

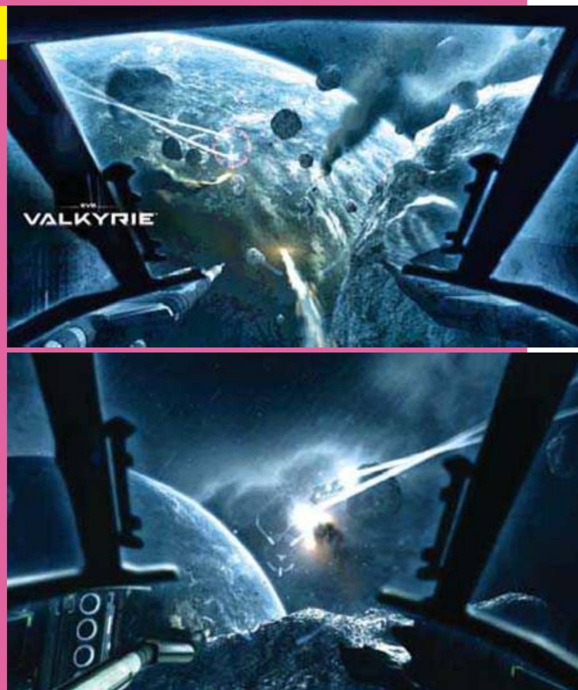
每一个新特性平台的诞生，就会催生一批新类型游戏的崛起，Oculus Rift 的出现目前看来最大的受益者将会是太空空战类游戏。所谓的“驾驶舱类游戏”与 Rift 的特性最匹配——玩家处于静坐状态，与游戏中驾驶者所处的姿势相同，不涉及“行走”这个大难题。此外全景视野有利于展现宇宙的浩淼，而且不需要处理太多的画面细节，能够将整体画面感做得更真实。在宇宙中驾驶飞船，从行星旁掠过，壮阔的星球景致全景呈现于眼前……这种体验真是想想就令人激动！所以 Rift 尚未发售，已经诞生大批以支持 VR 为宣传卖点的宇宙空战游戏，并成为当前数量最多的 VR 游戏类型。

EVE VALKYRIE

第一款真正引起业界大范围关注的 Rift 太空游戏就是这款《EVE》新作。该系列原作是 CCP 公司开发的一款网游，可以说是史上最成功的太空游戏，在国内也有运营。而这款新作如今已成为 VR 眼镜的代表作之一，受到强烈关注。负责本作开发的是 CCP 的英国纽加索工作室。游戏在 E3 2013 展出后，被《PC Gamer》评为当届 E3 展的最佳游戏。

本作是一款以多人空战为主的游戏，强调紧张刺激感，同时也有丰富的故事与世界观背景。游戏的核心部分还是坐在飞船驾驶舱里战斗。CCP 的目标是让玩家真正化身为一名宇宙飞船飞行员，戴上 Rift 之后，就置身于飞船中，可以任意观察飞船上的每个细节，低头还能看到“自己”的脚。本作深受体验者好评的另一个主要原因，是它的玩法与 Rift 的特性深度结合。比如当有敌机从侧面飞过时，你只要朝对应的方向移动头部，将敌机锁定于视野中，飞船就会朝向敌机移动。这样就避免了用控制器控制方向造成的视角与感觉的不同步。玩家就像在操纵一艘可以用脑袋控制方向的飞船。另外玩家也可以用控制器操纵飞船前进，同时利用头部的移动锁定瞄准敌机。将视野锁定敌机越久，导弹击中的概率越高。

《EVE VALKYRIE》毕竟是出自名门大厂，与其他太空游戏相比，其画面十分精良。由于之前展出后大受好评，今年 5 月 CCP 宣布本作将改用虚幻引擎 4，打造出更逼真细腻的画面，尤其是强大的光源引擎，营造出更真实的宇宙氛围。另外 CCP 还聘请了《太空堡垒卡拉狄加》的 Katee Sackhoff 为本作配音。目前 CCP 已经决定将本作打造成一款只对应 VR 的游戏，不支持普通模式。除了 Rift 外，本作也对应索尼的“墨菲斯计划”。



Elite: Dangerous



Frontier Developments 公司开发的一款太空冒险游戏，加入了贸易和战斗内容，本作实际上已经是《Elite》系列”的第四作。本作号称 1:1 还原了整个银河系，总共有 4000 多亿个星系，在科学上具有绝对的精确性。本作在系列作中首次加入了 MMO 的玩法，玩家的行动会对剧情以及世界产生影响。本作预定于 2014 年第四季度发售。

本作的时代背景设定于 3300 年，是在前作的 45 年之后。游戏一开始，玩家驾驶着飞船，带着少量的钱开始向银河系进发。旅行过程中有贸易、赏金猎人、海盗以及刺客。游戏通过“程序生成”技术，以真实的科学模型为参数，即时运算产生整个银河系。其中有 15 万个星系的数据时来自宇航局采集的真实数据。由于场景是程序生成，因此每个星系中的每个星球都是 1:1 的巨大场景，部分星球还有生物和城市。除了驾驶飞船外，玩家可以用主视点在这些星球行走，甚至驾驶越野车追逐恐龙。游戏中的任务也是通过事件系统实时产生。

Adr1ft

前微软游戏工作室创意总监 Adam Orth，是 2013 年美国互联网上最臭名昭著的人之一，因其大嘴而得罪了许多人，并因此而离职。此后他以独立制作人的身份启动了一个新作项目——《Adr1ft》。他成立了一个 5 人的独立游戏工作室，叫做“310”。

这是一款主视点的游戏，玩家扮演一名宇航员，在近地轨道上空漂浮。整个游戏就像让玩家以第一人称视点体验电影《地心引力》的场面——在几乎变成残骸的太空站，玩家要躲避随时可能飞来的碎片。游戏内容主要由探索和解谜组成，让玩家在失重状态下，于绝对宁静中感受地球之美。游戏的开放度很高，玩家可以自由探索，但是因为考虑到宇航服里的氧气量，所以就将玩家限定在一定的活动范围之内。

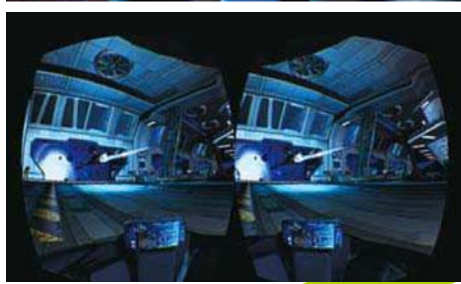
与《生化奇兵》等游戏一样，玩家可以在游戏中找到语音日志，借此了解游戏的背景故事。Orth 将本作的游戏类型归类为“FPX”，其中的“X”是“Experience (体验)”。游戏的设计流程长度约 3 小时。



Darkfield Alpha

本作由位于德累斯顿的游戏开发商 Darkfield Interacitve 开发，其灵感来自《银河飞将》等太空战争名作，是一款可多人对抗的太空大战游戏。强调街机游戏版的畅快感。游戏从一开始就围绕 VR 的特性而制作。玩家可以选择两个阵营：拥有先进技术的 Technocrats 以及叛军。开发商重点宣传的是本作的多人合作模式，玩家与充当僚机的伙伴一起，在宇宙战场中激烈杀敌。多人模式最多可支持 32 人同时参战。本作支持 HOTAS 飞行驾驶模拟控制器，带给玩家更强烈的宇宙飞船驾驶真实感。可以选择的飞船有 6 种，从轻便型到重轰炸型，武器有格林机枪、离子炮、火箭弹甚至核武器。在非战斗阶段，玩家还可以在飞船里四处行走，感受飞船的内部构造。





Enemy Starfighter

在 2013 年的 PAX 展会上，空战游戏《Enemy Starfighter》确认支持 Oculus Rift，并展出了实际 DEMO。

在游戏中玩家将坐在歼击机的驾驶舱里，消灭最致命的殖民军舰，还可操控整个精英帝国舰队。玩家通常下是扮演先锋角色，在前方扫清障碍，为后面的舰队大军铺平道路。作为一个独立团队制作的游戏，本作画面较为简单，贴图十分简陋。



Star Citizen

Kickstarter 网络众筹平台历史上筹资金额最高的项目，截止 2014 年 8 月，总筹集金额已经超过 5000 万美元。充裕的资金，意味着开发团队可以做出顶尖 3A 大作品质的游戏，实际上它已经成为史上制作成本最高的太空游戏。本作主要围绕星际贸易与战斗，分成两个主要部分，一个是主视点的 MMO，还有一个是单人以及可随时加入随时退出的多人合作战役模式。游戏使用的引擎是改良版的 CryEngine3。本作的制作人是太空游戏领域鼎鼎大名的 Chris Roberts，即《银河飞将》的制作人。

游戏故事发生在 30 世纪，围绕虚构的“地球联合帝国”，它相当于古罗马帝国。玩家要通过自己的行动争取公民权。玩家可以选择扮演走私者、海盗、商人、赏金猎人等。本作提供给玩家的是一个无尽的宇宙，并且这个世界会不断自我进化，玩家也会影响到一些星球的进化。游戏发售后，开发团队的一个专门小组将会不断更新内容，每两个星球就会有新内容上线。玩家也可以使用专门的 MOD 工具创造自己的内容，并提交给开发团队，将其更新到服务器中。因此这个世界会随着玩家的参与而不断膨胀扩大。





本作的画面也很值得一提。当今大部分 AAA 大作中，人物建模所用的多边形数只有 1 到 3 万个，而本作中将会达到 10 万个，战斗机的多边形数达到 30 万个，宇宙航母总共使用了 700 万个多边形！游戏的画面精细程度在太空游戏中是前所未有的。从人物建模，到长达 1000 米的母舰，当你将画面拉近，会发现每个细节都有逼真的描绘。戴上 Rift 眼镜之后，你将真正徜徉于一艘巨型宇宙航母。Chirs Roberts 表示，本作将成为太空爱好者们的终极梦幻之作。

Strike Suit Zero



本作围绕狂热的太空战斗，玩家将参加到超大舰群的宇宙大战中，将决定地球的命运。玩家驾驶的是可以变形成机器人的 Strike Suite，某些战斗场面让人想到《超时空要塞》。制作组邀请了日本著名机甲设计师大久保淳二为本作设计机器人，此前他曾设计了《铁骑》、《苹果核战记》的机甲。本作总共有 13 个宇宙战场，根据玩家的行动，将会有多重结局。



恐怖类游戏

在 VR 的环境中，对场景氛围的感受将会数倍提升，如果是恐怖游戏，恐怖感也将数倍提升。恐怖生存游戏也成为 VR 开发者们的重点研究对象。曾有人做了一个实验，找了一些体验者在空房间里体验 VR 恐怖游戏，录下他们的反应。大部分人都表现出真实的强烈恐慌感。现在已经有些研究者担忧 VR 的恐怖游戏会真的把人吓死，因为人受剧烈惊吓时肾上腺素分泌量骤增，使血液循环急剧加快。过快的血液循环会象洪水一样地冲击心脏，使心肌纤维撕裂，心脏本身出血，导致心搏骤停而死亡。鉴于此，未来的 VR 恐怖游戏可能会有多方面法规限制。

Alone

最大的恐怖往往来自最熟悉的生活场景。当你戴上Rift，进入到《Alone》的游戏世界，你首先看到的就是玩游戏时最常见的场景：你坐在客厅的沙发上，前面是一部电视机，此时远处隐隐传来恐怖的声音。而电视机里出现的画面是一款叫做《The Witching Hour》的恐怖游戏，玩家拿着手柄，按Start键进入游戏。这款游戏围绕19世纪的恶灵丽人。随着故事的展开，《The Witching Hour》的世界开始侵袭虚拟的客厅，这种“游戏中的游戏”会产生强烈的现实交融，就像《盗梦空间》一样，让你分不清虚拟与现实。

《Alone》只是一个实验性质的游戏，只要半小时就能通关。制作团队Greenwood Games表示，虚拟体验如果超过45分钟，任何人都会感到强烈疲累。



Daylight

由“丧尸工作室”开发的恐怖游戏《Daylight》，在去年秋季举办的Indicade期间宣布支持Rift。本作是用虚幻引擎4开发的次世代级恐怖游戏（本作也是首款宣布使用虚幻引擎4打造的恐怖游戏），在之前公布的DEMO中，玩家置身于一个鬼气森森的病院，通过手机的手电筒和屏幕的微弱光线寻找出路。还可以使用手机内置的一些应用，比如指南针。



游戏采用了场景自动生成系统，每次进行游戏都会是不同的场景构造。

在游戏中，玩家将扮演一名女性，在午夜时分醒来，发现自己身处一座荒废的医院，她完全记不起来自己是怎么来的。几百年来，这座医院发生了很多恐怖事件，到处是怨灵。作为一款真正的恐怖生存游戏，玩家没有武器可用，无法战斗，只能躲避与逃跑，最多是使用闪光弹吓跑幽灵。本作的故事是由编剧Jessica Chobot根据一次乡间探险听到的许多民间故事改编。因为大量引用了真实的历史与真实元素，因此也增强了恐怖感。

丧尸工作室主管Jared Gerritzen表示，他们只用了一个月的时间就对本作进行了支持Oculus Rift的技术改造。由于本作的节奏较慢，而且基本不需要打斗，因此比较适合Rift，能够避免FPS游戏常见的操作问题。Gerritzen本人曾开发了《FEAR》、《死刑犯》等游戏，在恐怖游戏领域经验丰富。目前丧尸工作室还在对本作的VR功能进行不断改良和推进。未来也计划推出新章节。

The Forest

这是由Endnight Games开发的一款开放世界型恐怖生存游戏。在一场空难中，主角成为惟一的幸存者，被困于一座有茂密丛林的孤岛。玩家要自己建造栖身处，制造武器和求生工具。而在岛屿身处的洞穴里，居住着变异的食人族。他们在大多数时候并没有敌意，但是到了晚上就会变得极具攻击性。

本作的开放度极高，采用了开放式结局，玩家要做的就是利用手头上能够找到的工具求生以及探索。孤岛求生需要考虑到的一切你都要去做，比如将树砍倒，收集木材给自检建造一座木屋，这样才能在夜间休息时不用担心被食人族或者动物袭击。你要寻找食物充饥，要生火取暖，要种植蔬菜，设置陷阱。



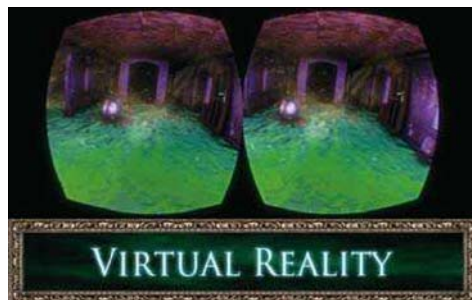
Maere: When Lights Die

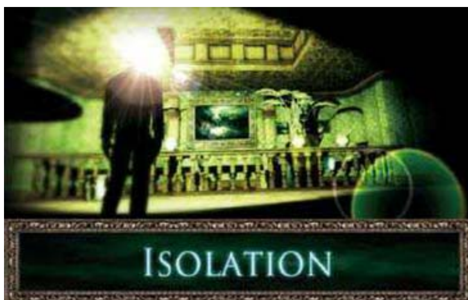
这款恐怖游戏在剧情上就与VR深度结合，玩家扮演的主角是一位虚拟现实实验的自愿测试者，科学家给他戴上了VR眼镜，游戏一开始就是科学家在讲述接下来会发生什么，然后先是出现了一个虚拟的梦境。然后局面开始失控，语音传输中断，程序开始自动生成噩梦。到处是黑暗的走廊，玩家已被困于噩梦之中……



Spectre: Virtual Reality Horror

这是一款主视点的恐怖游戏，可多人玩。本作是为VR而专门开发的，可使用Sixense STEM/Razer Hydra进行操作。有趣的是，玩家既可以扮演人类，又可以扮演怨灵，可以同时四人游戏。扮演人类时，戴在头上的探照灯就是你的武器，能够放出亮光脉冲，可以给怨灵造成损伤。而扮演怨灵时，你的目标就是追逐人类，抽干其元气。怨灵能够瞬间移动、制造幻觉。开发团队表示，本作创造出的恐怖环境，就像一个人在电影院里看恐怖片，那种四下无人的孤寂感更加恐怖。







FPS类游戏

VR出现之后，最容易令人与之产生联想的就是FPS游戏。主视点加上VR，似乎是天作之合。但实际上VR与FPS是最难结合的，问题就在于如何解决移动的问题。在VR的FPS中，玩家的头脑就相当于右摇杆，用于控制镜头，但行走与奔跑的动作只能用手柄完成，在VR环境中，这会造成大脑感觉与身体行动之间的不协调。大脑感觉到正向前走，实际却是坐在原处，这会造成知觉混淆，即使不存在画面延迟的问题，也会产生晕眩。此外大多数FPS镜头移动速度快、奔跑速度更快，各方面都在加剧晕眩。基于此，目前支持VR的FPS并不多，《半条命2》、《军团要塞2》等游戏都有VR版的DEMO，不过都只是做出来尝尝鲜，晕眩问题十分严重。

毁灭战士3 BFG版

20年前，John Carmack的《毁灭战士》宣告了FPS时代的到来，更推动了3D游戏的流行。20年后，Carmack再次用《毁灭战士》开启真正的3D时代。《毁灭战士3 BFG版》是第一款正式支持Oculus Rift的游戏，它的首次展出就引起业界轰动，这也是Rift首次引起业界的广泛关注。

《毁灭战士3 BFG版》是FPS与VR结合的典型做法，大部分操作还是靠手柄完成，玩家的脑袋主要是用来上下左右移动视点。由于动作速度较快，因此也很容易引起晕眩。



Space Hulk: Deathwing



Focus Home Interactive开发的这款FPS，是以著名纸上战棋游戏《战锤40000》为世界观，非常注重氛围的营造。游戏中玩家扮演的是一名终结者，包裹在厚重的盔甲中，与一群“基因窃贼”战斗。可以使用剑、闪电枪、离子炮、突击炮、火焰喷射器等。除了单人游戏外，本作也有四人合作模式。

作为一款为VR优化的FPS，本作中有许多场景是为全景视野而特别设计的，比如会经过一个狭窄的走廊，往下看是数百米的深渊，给人强烈的恐高感。

冒险类游戏

与恐怖游戏一样，冒险类游戏利用VR带来的临场感，将冒险体验大幅提升。上世纪90年代初，以《神秘岛》为首的解谜式冒险游戏大热，现在通过VR，这类游戏出现了复苏的曙光。与《生化危机》等动作冒险类游戏不同，这类解谜冒险游戏的动作要素不多，因此能够在一定程度上避免移动、镜头太快等问题，玩家主要是通过观察场景中的线索进行解谜。目前已确定支持Rift的冒险游戏数量众多，其中也有不少新玩法类型。

Cypress Inheritance: The Beginning

这是一款强调真实感的动作冒险RPG，故事发生在多个开放世界。游戏采用的“因果系统”，会根据玩家的行为产生不同后果，并且是永久性的后果。本作将分为三个章节推出，第一章和第二章已上市，拥有Oculus Rift开发机的玩家已经可以体验。第三章将于今年12月发售。

游戏讲述主角的祖父Alfred Cypress突然失踪，这个怪人是人工智能领域的天才，在他的工作和生活环境中大量使用了AI技术。随着他的失踪，他所开发的AI程序逐渐拥有了自我意识……

玩家的冒险之旅从一座神秘岛屿开始，你要使用手头上可以应用的技术和设备，寻找并保护所有文件、设计和必要信息，那些都是Alfred故意留在特定地方的。在冒险过程中，将逐渐揭开主角的过去之谜，以及Alfred的失踪之谜。本作使用虚幻引擎开发，有真实的昼夜循环效果，还有许多隐藏的区域等待玩家探索。





Loading Human

由 Untold Games 开发的这款游戏是专门为 Oculus Rift 打造。游戏主角是一个失去记忆的丈夫，只有零零碎碎的关于妻子（玩家也将操纵妻子）的记忆，玩家要揭开背后的谜团。

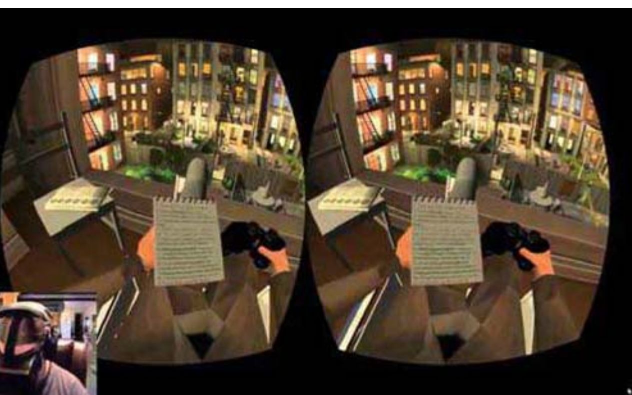
本作不仅支持 Rift，也支持 Razer Hydra 控制器，将玩家的头部与手臂和游戏中的化身匹配起来，腿部则是用 Hydra 的摇杆操作。游戏本身的互动要素并不多，是所谓的"点击式冒险游戏"。讲述了关于记忆、爱情与失去的故事。游戏体验十分生活化，很多都是普通的生活场景。游戏玩法以解谜为主，通过一些线索不断将游戏推进下去。

Private Eye

这是一款已经在 VR 爱好者圈子里受期待已久的游戏，获得了狂热玩家与其他游戏开发者的高度好评。本作的灵感来自上世纪 50 年代的经典电影，故事充满悬疑，是一款心理惊悚游戏。

游戏主角是一名侦探，叫做 Sam Sunderland，游戏一开始，他在医院中醒来，患了严重的失忆与脊椎创伤，已无法行走。游戏一开始，玩家就要逐步唤醒主角的记忆。画面中只有一些简单的物品，那是主角能够记起来的东西，其他笼罩在迷雾中。通过与线索的互动，能够将整个场景呈现出来。

本作在玩法上巧妙避免了 VR 游戏常见的镜头晕眩，因为主角就跟玩家一样，一直是坐着的，并不需要移动。他用手头上的望远镜观察着窗外的世界，调查一起连环凶杀案。在现实中的调查之外，游戏的另一部分是深入到主角的内心世界，回到他的童年时代，其中的某些线索有助于找回记忆。在记忆世界中摸索，会想起更多往事，同时也找出与当今事件有关的线索。整个故事的时间跨度长达数十年。



RESET



2012 年《RESET》首次公布时，就被惊呼是"独立游戏中的最强画面"。本作由芬兰游戏开发商 Theory Interactive 制作，是一款主视点的解谜游戏。

在游戏中玩家操纵一个机器人，在一座开放世界的小城里，解开各种围绕物理特性的谜题，同时推动剧情。从预告片来看，本作有点《机器人瓦力》的感觉，整个荒废的城市，似乎只剩下这么个孤独的机器人。在游戏过程中，玩家将逐渐明白人类是如何消失的。



SOLUS



这是一款实用虚幻引擎 4 打造的第一人称视点生存探索游戏，发生在一个神秘的星球上。由于地球已无法居住，人类开始了漫长的宇宙航行，经过 20 年之后，终于找到一个可以居住的星球，可惜降落时发生意外，除了主角之外所有机组成员全部丧生，通讯设备也已损坏。玩家要通过探索，发现这个星球的秘密。同时要找到使用的器具，重建通讯设备。在这颗星球上，将会遇到龙卷风、超级风暴、火山爆发、陨石、超级闪电等各种状况。

Stranded Deep

玩家扮演飞机失事的幸存者，被困在太平洋的某个孤岛上，这里有各种生物，还有各种恐怖现象。游戏采用了程序自动生成技术，从海岛到海底世界，都是程序自动生成，每次游戏都有不同体验。采用本作也采用了动态天气与昼夜循环系统。



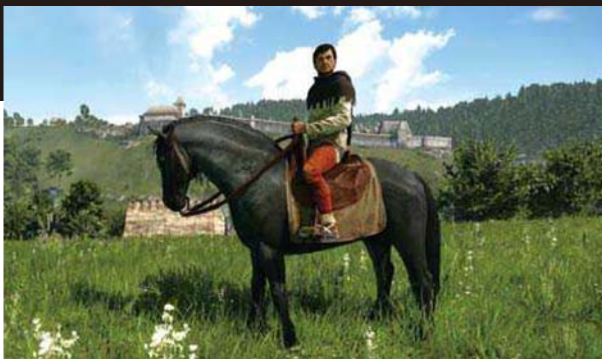
XING: The Land Beyond

这是一款主视点的解谜冒险游戏，画面在 Kickstarter 的众筹游戏中属于上乘。游戏一开始，玩家就作为一个死者，灵魂进入异界，将在一系列神秘岛屿开始冒险。那里有山脉、沙漠、森林与火山。本作的谜题设计类似于"《塞尔达》系列"，环境与氛围营造更接近于《神秘岛》。玩家可以用多种方式操控周围的环境，可以召唤雨、制造暴风雪，甚至改变每天的时间来解谜。比如前面有一条河流，你可以召唤冰冻之风，将河面结冰。本作中没有战斗，所有场景都有其作用，每一个谜题都与其环境有关。



角色扮演类游戏

Oculus Rift 公开之后，RPG 玩家们就期待着将《上古卷轴Ⅴ 天际》那种开放式 RPG 变成真正的虚拟世界。虽然移动、镜头等问题依然存在，但是能在幻想世界里旅行的诱惑还是令人无法抵挡。比起快节奏的 FPS，RPG 的速度相对较慢，动作眩晕现象会相对较弱。而且玩家完全可以按照自己的节奏行动，站在山顶上俯瞰群峦，或者在溪流边仰望瀑布……单是虚拟观光就已值回票价了。



Kingdom Come: Deliverance

又是一个通过 Kickstarter 网络众筹发起的项目，已成功募集 110 万美元，游戏预定于 2015 年 12 月发售。这是一款第一人称视点、开放式的真实系 RPG，发生在中世纪的欧洲。一个年轻的铁匠因为战争而失去了一切，他要完成父亲的遗愿，结果却被命运卷入一场绑架国王的阴谋之中。游戏将会分成三个章节，第一章长度约 30 小时，总长度 70 小时左右。

本作对于 Rift 的支持，主要表现在主视角战斗方面，你可以持剑与弓参与到小型冲突或者大规模战争。战斗技巧是基于对 15 世纪真实作战的研究，并邀请了中世纪武术专家合作。到后期玩家还将带领军队战斗。由于使用了 CryEngine 打造，本作的画面真实感极强。玩家将会在逼真的中世纪城市、城堡、黑森林、村庄等地探索。与其他中世纪剑与魔法的 RPG 不同，本作没有奇幻要素，一切以真实为主。开发团队表示，本作就相当于电影《勇敢的心》的游戏版。 本作结合了《上古卷轴Ⅴ》的自由度与游戏机制，以及《巫师》和《荒野大救赎》的叙事方式，再加上《黑暗之魂》的战斗方式。此外还有很多用于提升技能的迷你游戏，比如锻造兵器、调配药物、调酒、准备食材等。

赛车类游戏

与太空空战类游戏一样，同属于驾驶舱游戏的赛车类，也将在 VR 时代大放光芒。VR 加上方向盘，将实现极致试驾体验。未来《GT 赛车》、《极限竞速》等游戏系列支持 VR 将会是必然趋势。

赛车计划



号称“史上最真实的赛车游戏”，自从游戏截图与视频公布以来，就成为赛车类游戏的超级新星。本作由赛车游戏经验丰富的 Slightly Mad 工作室开发，预定于 2014 年登陆 PC 及次世代主机，NBGI 已签约成为其发行商。

本作的目标是成为最逼真的赛车模拟游戏，被认为是一款有望超越《GT 赛车》与《极限竞速》的专业之作。而在玩法上，沙箱式的游戏构造使其有别于其他同类游戏，玩家可以自由选择不同的赛车运动，而且一开始就可以选择任意的赛道和赛车。本作采用了改良版的 Madness 引擎，即《极品飞车 变速》的引擎改良版。本作的可选汽车有 67 种，赛道有 52 条。

本作将同时支持 Rift 和“墨菲斯计划”，戴上了 VR 眼镜后，就相当于戴上了赛车头盔，置身于汽车驾驶座里，以驾驶舱视点进行比赛。



配合专用赛车游戏方向盘，实现史上最强赛车游戏拟真感。在立体全景视野中，玩家将感受到更强烈的速度感，同时也能够对前方道路状况与距离作出更准确的判断。

Road Redemption

这款由 Darkseas Games 开发的公路摩托车游戏使用 Unity4 引擎打造，是经典名作《Road Rash》的精神续作，预定通过下载游戏的方式发布。除了摩托车游戏的强烈速度感之外，还有帮派战斗、枪战、屋顶狂飙等内容。游戏的比赛舞台是“噩梦版的美国中西部”，主角是在监狱里蹲了 8 年之后，重返飙车团伙，夺回自己的荣誉。通过不断的比赛可以抢回地盘，然后扩大自己的帮派成员势力。游戏的比赛种类很多，有警匪追逐型、刺杀型、强攻 18 轮大卡车等等。骑乘摩托车的同时，可以用日本刀、钢管、锁链等作战。戴上 Rift 之后，就像变成了戴上头盔的摩托车骑士，虽然速度很快，由于一直都是往前移动，因此不用担心镜头移动太快造成的晕眩。



FORZA HORIZON 2

《极限竞速》——微软的第三招牌系列

文 NOAH
编 宇宙人
美编 心の永恒

与《光环》和《战争机器》一样，《极限竞速》俨然已成为Xbox三大招牌系列之一。"通过《极限竞速》既可以把玩家变成汽车爱好者，也可以把汽车爱好者变成玩家。"这是Dan Greenawalt常说的一句口头禅，"知道最让我感到自豪的事情是什么吗？就是当我看到一个人因为玩了《极限竞速》而热爱上游戏或者汽车文化，这种感觉胜过世间一切荣誉。"

时间回溯到2001年，微软内部成立了一家名叫Turn 10的游戏工作室，他们的任务就是为初代Xbox开发一款顶级的第一方独占竞速游戏。尽管当时Xbox主机上已经有了《世界街头赛车》并且大受欢迎，但是微软更希望他们能制作出一款足以匹敌《GT赛车》的看家大作。当时官方对这款游戏的要求是深刻、真实、细致入微，此外还要塞满来自世界各地汽车制造商商的招牌座驾。最终这款游戏在2005年5月正式于Xbox上独占发售，这就是初代的《极限竞速》。作为与索尼的正面竞争，该作实现了一些《GT赛车》中没有的功能，比如首次出现在竞速游戏中的车损要素，如同一个画板般的车体图案自定义等，当然，最让Turn 10感到自豪的是，他们获得了保时捷和法拉利的授权，这是"《GT》系列"多年来一直未能实现的夙愿。



■Turn 10工作室创意总监Dan Greenawalt。

用游戏改变汽车文化

Turn 10工作室的创意总监Dan Greenawalt向媒体讲述了他们最初的开发目标："尽管10年前我们比现在要年轻草率得多，但我们依然有一个梦想，那就是以游戏的方式来诠释汽车文化。"就是当初的这样的一个想法，推动着"《极限竞速》系列"的不断进化。现如今，它俨然已经成为了一个用户社区，玩家可以在这里尽情比赛、交流，汽车文化在这里得到宣扬。

"Xbox One似乎就是专门为了这个系列而生的。"Dan Greenawalt说道，"一路走来，玩家们可以看到这个游戏中社区功能的逐渐增添和完善。可以说，玩家间的交流就是我们制作这个系列的灵感来源，它直接影响到了游戏的发展和改进。"

"通过《极限竞速》既可以把玩家变成汽车爱好者，也可以把汽车爱好者变成玩家。"这是Dan Greenawalt常说的一句口头禅。每当他念叨着这句话的时候，总是面带微笑，因为他对自己工作室创造的这个系列无比自豪。Dan Greenawalt经常在同事面前重复这句话，这在Turn 10中已然成为了一句名言，但是从没有人会对它感到厌烦，因为这正是"《极限竞速》系列"的指路明灯。"回望过去的10年，我敢说我们已经成功地让一些人爱上了汽车，这就是我们所创建的文化，我认为我们做得很成功。"

"十年是一段不短的时间，特别是对于游戏业而言，"Turn 10负责人Alan Hartman表示，"这家工作室的激情就是通过对汽车文化的热爱来打造出最棒的竞速游戏，而我的激情



▲英格伍德地区市议员代表福尔克斯。

就是将这里打造成一个顶级的竞速游戏工作室，让世界最棒的开发者可以在这里做他们最棒的工作。"在竞争越发激烈的游戏界，能如此长久地经营一家工作室不是一件容易的事情，而最难能可贵的是，Turn 10工作室的核心人员和十年前几乎完全一样。创意总监Dan Greenawalt、设计师Chris Tector、内容总监John Wendl等等，他们都是这家团队的创建元老。在人才流动越发频繁的现在，他们留了下来，并且年复一年地制作有创意的游戏，这本是就是一件很伟大的事情。

Xbox 平台的竞速王者

一直以来，《极限竞速》的成功在竞速游戏开发者们的眼中犹如一个不可思议的秘密，但是对于Turn 10工作室的员工来说这并不值得大惊小怪，因为这里集结了大量极具天赋的开发者，这里有最舒适的工作环境，更重要的事，这支团队每年都在不断地提高对自家游戏的要求和标准。

“回想最开始制作出初代《极限竞速》的时候，我们工作室大概只有20来人。直到距离游戏发售只剩下4个月的时候，我们才从别的地方借来了一些人手，使得总人数勉强达到了40人。但是由于工作室空间很小，所以他们不得不窝在角落里工作。”Dan Greenawalt道。

“如果你当时到访这里一定会感到吃惊，走廊里摆满了办公桌，甚至有些人直接拿着笔记本席地而坐，大家都为了游戏能顺利完成而拼了老命。但从没有人抱怨过这一切，因为大家清楚《极限竞速》将成为微软的下一个招牌，它将成为最伟大的赛车模拟器，它将成为竞速游戏界中的史诗，它将为联机游戏带来全新的定义。”

初代《极限竞速》不负众望大获成功，Turn 10随即开始了对续作的开发工作。《极限竞速2》于2007年5月于Xbox 360上发售，这一作中增加了许多独特的功能和要素，比如功能强大的汽车编辑器、网上拍卖等等，这些都成为了后来系列一直沿用的标志性系统。在短短两年会后的2009年10月，《极限竞速3》横空出世，这一作重点强化了以社区为中心的线上游戏功能，这正是现今该系列最引起为傲的部分。

该系列一直都保持着两年一作的开发速度，2011年10月，第4作在玩家的预期中问世。由于线上游戏功能以及DLC下载系统的日渐成熟，在游戏发售10个月后，这一作扩展成为了一个彻彻底底的汽车博物馆。包括兰博基尼Sesto Elemento、阿斯顿马丁DB5 Vantage、GMC Vandura、福特猎鹰、保时捷959等豪车在内，来自全世界90家制造商的近900款车型在此集结，甚至一些在现实世界中根本无从得见的偏车怪车都可以在这里一饱眼福。



■初代《极限竞速》游戏画面。



■玩家在游戏中设计的喷漆被真实还原。

去年11月随Xbox One首发的《极限竞速5》是该系列的最新作品，同时这也是Turn 10历史上最具野心的项目。几乎每个月，他们都会为该作加入付费或免费的车辆、赛道下载，没人知道数个月后它将发展到怎样的规模。

“当我们探讨《极限竞速5》时，我们完全不清楚它将做到何种程度。”开发者之一的Hartman说道。“当时有数百人在全球传播有关新作的资讯，几十位开发者在为全新的游戏引擎忙碌，我们正在打造一项世界上最顶级的工程。”最终参与本作开发的人员总数达到了上百人，他们致力于赛车、赛道、游戏环境以及游戏引擎的打造，游戏里几乎一切都被重建了。Turn 10试图像创造初代《极限竞速》那样完全重做这个系列，仅是在车辆部分他们花费的资金就不亚于一辆真实的超级跑车，其中的细节和真车别无二致。

从哀求授权到主动合作

事实上，工作室里所有的人员都越来越觉得这个系列和真实世界中的区别已经变得十分模糊了，比如去年，他们赞助了澳大利亚的一场房车比赛，其中一辆参赛车被涂成了绿色，上面还有Xbox One和《极限竞速》的标志。后来这辆房车在那场比赛中跑进了前十名，而玩家将可以在最新作中亲自驾驶它，并在澳大利亚的赛道中驰骋。这一切在10年前都是不敢想象的，当时Turn 10完全没有能力进行这种活动宣传。他们所能够做的就是建造一辆辆的赛车模型，然后把它们放到游戏中去，因为那时候他们还只是一个很小的团队。

尽管当时的条件非常艰苦，但是对于这群热爱汽车文化的游戏人来说，创建一家工作室并制作出《极限竞速》这样的大作就是他们坚持下去的动力。这种情况持续了很久，直到两年后他们在Xbox 360上成功开发出了《极限竞速2》时，Turn 10终于成为了一个小有名气的微软第一方



▲《极限竞速3》与著名汽车节目TopGear的合作。

工作室。但是真正让这个团队茅塞顿开的还要算是系列的第三作，经过6年的积累，他们似乎突然想通了一切。从联机对战，到网络社区，再到几乎每个月都会推出的车辆DLC，Turn 10感觉到他们真正地将游戏与汽车文化联系在了一起。更为重要的是，这时的Turn 10已经不再仅仅是微软旗下的一家工作室了，他们与汽车制造商的关系变得越发紧密。

“以往，都是我们去哀求汽车商把版权交付给我们使用，我们付钱，他们交出IP，就是这么简单。但是从《极限竞速3》开始，我们创造了‘新媒体区域’，整个游戏就是像是一个车迷和游戏迷的社区，这使得汽车商们开始转变态度，他们有时会主动打电话过来说‘我们有几款新车型，放进游戏里面怎么样？’”Dan Greenawalt百感交集地回忆说。

与几年前的情况相比，现在Turn 10争取到了更多真正站在技术前沿的新款车型在游戏中登场的机会，比如迈凯轮P1就在《极限竞速5》中进行了自己的首秀。有趣的是，在去年的E3展中，微软在自己的展台摆放了两辆迈凯轮P1实体车，结果在展会期间，这两辆汽车都被阔绰的玩家买走了，其交易额达到了数百万美元，受到了汽车制造商的高度关注。也许正是因为有这个成功的案例在前，法拉利高调宣布他们研制的最新款飓风也将在《地平线2》中登场。

《地平线》异军突起

自从2012年《地平线》首作发售以来，《极限竞速》的受众群体获得了爆炸式的膨胀。该作以美国科罗拉多州为原型，设计了一个完全开放的世界，玩家可以在其间自由驾驶并随时开始一场狭路相逢式的竞速。与系列以往在职业赛道上一圈圈奔驰的风格相比，玩家所追求的不再是那零点几秒的时间，而是一种自由奔放的驾驶体验。



■从某种意义上，《地平线》就是《世界街头赛车》精神的延续。

此外，《地平线》的音乐也是让Turn 10感到最满意的要素之一。每当谈到本作那令人心驰的配乐时，Dan Greenawalt总是忍不住赞叹道：“是什么让开放世界变得充满活力？那就是音乐。音乐很好地将汽车与自然结合在了一起，当我实际玩到《地平线》的时候，心中不禁告诉自己，没错，这就是我们想要的游戏。”

但是Dan Greenawalt也认识到这还远远没有达到《极限竞速》的极限，整个工作室都认为还有很大的提升空间，还有更多的受众没有被吸引，因为世界上车迷的数量远多于游戏玩家，在他们看来，这些都是可以成为系列死忠的潜在群体。

系列未来的发展

“《地平线》系列”的成功是多方面的，开放的世界和充满激情的游戏方式当然是必不可少的，但是作为其缔造者，Turn 10这样一支拥有世界顶尖竞速游戏开发经验的开发团队才是最为核心的原因所在。从10年的摸爬滚打到各大汽车制造商的独家授权，Turn 10已经完全不再担心他们的想法无法在游戏中实现，他们现在惟一在乎的是，改如何进一步扩大系列的影响力，让更多的人爱上汽车文化。现在，《极限竞速》正统系列与《地平线》已经形成了明显的互补关系，前者以正规严谨的赛道竞速为主，后者以自由惬意的开放世界为特点，那么今后这两大系列是否将会成为Turn 10的全部呢？对此，Dan Greenawalt也不置可否。



▲《地平线2》已经确认将在1080P以及30帧的环境下运行。

“我不认为这两大系列就能涵盖汽车文化的全部，但是目前我们将以这两个产品为主走下去。在过去的10年间，我们从无到有创造了该系列，随着玩家数量的不断增长，我敢打赌系列的规模还会继续发展下去，而这显然也不是目前的两大系列可以完全承受的。”

而在这一切之上的，则是那些系列的铁杆死忠们。如果你问Turn 10工作室中每一个人员他们最享受的时刻是什么，那答案十有八九将是粉丝见面会。他们鼓励玩家说出自己的想法，无论是正面的还是消极的，甚至是愤怒的责骂，这一切对于制作组来说都是一份宝贵的财富，因为这证明了系列拥有一个充满激情和活力的玩家群体。

《地平线2》加入了众多的全新功能，比如游戏快退、图案编辑器、在线拍卖行、内置微交易、无缝多人联机游戏、史上最迷人的开放世界等等。它使得系列的社区功能再次进化，但Turn 10的目的并不仅仅是吸引更多的玩家入驻其中，而是让玩家之间彼此形成竞争与崇拜的关系，像一个真实的社会那样彼此影响对方。

《泰坦天降》幕后揭秘

——从死亡边缘重生的巨人



序章



■《泰坦天降》程序员庄·西林。



■文斯·赞培拉、乔尔·埃姆斯利、麦基·麦坎迪斯与IW团队庆祝《现代战争2》首发。

庄·西林(Jon Shiring),程序员,人称"懒虫"。这一天,他把家里电脑的硬盘拆了下来,经过卧室的镜子时,他瞥了一眼旁边那个矮小的紫色莫霍克人。他皱了皱眉,深吸一口气,对自己说:"哇哦!这一天终于到来了。"

但他没有时间细想了,这是他和妻子克里斯汀(Christine)共同作出的决定。克里斯汀是漫威公司的画师,参与了《复仇者联盟学院(Avengers Academy)》等作品的创作。他们决定"隔离"所有数字化的东西,过一种全新的生活。

SeTec技术公司的人来到他们家回收西林的所有数码设备,在他们位于南加州的家中,他们打开了一个棕色的盒子,里面有硬盘、有iPhone、有成堆的内存卡、优盘以及无数的光盘,那是西林在Infinity Ward担任主程序的多年时间里烧录的。

当他将光盘当成飞盘一样扔进盒子里的时候,西林注意到里面一张的盘面上写着"1996年照片",他犹豫了一下,寻思着要不要把这张盘保留下来。

"算了,没啥价值,"他想了一下,把那张盘也扔进了盒子里。

那时,懒虫西林才发现,大学毕业之后的人生差不多都装在那盒薄薄的盒子里了。那里面有一些老的资料,比如当年他在iCE(一个颇具名气的地下美术团体)担任高级成员时创作的低解析度ANSI绘画。也有一些新一点的资料,比如他和克里斯汀打算做的一个iPad应用的代码,那是一款"逆丧尸"游戏,玩家扮演丧尸,目的是将丧尸病毒传播到整个城市。他负责编程,克里斯汀负责美术。这就是他们自称的"终极宅夫妇"的周末日常。

让西林惟一稍感安慰的是,打算与数字化的过去告别的不只是他们。2010年4月的最后一个星期,SeTec拜访了大约30名前Infinity Ward的员工。这个创造了史上最畅销游戏《现代战争2》的核心团队,将他们的过去都扔进了密封的盒子里。他们这么做是要向世界、向他们的前雇主Activision证明自己是"净身出户"——他们今后在自己的新游戏公司里所做的一切,都将是从零开始。

对于外界的人来说,《泰坦天降》的开发团队就像游戏业的海豹突击队,是一支无法触及的精英部队。过去十年来,他们所创造的游戏系列推动了互动娱乐的发展。但是,被剥夺了所有数字设备后,他们就像上缴了枪支的士兵,对于未知的未来感到迷茫。

没有工具、没有素材、没有可用的技术、没有方向,外加涉及近十亿美元的官司压顶,同时还要面对即将到来的次世代主机。这无穷无尽的烦恼把他们压得喘不过气来。

制作人德鲁·麦考伊(Drew McCoy)说,《泰坦天降》是一个真正"用火焰铸就"的游戏。它不仅受到了各种外界压力,也深陷内部人事斗争的漩涡,曾无数次地走到了被取消的边缘。

第一章：成就大业



文斯·赞培拉（Vince Zampella）相信每个人都有一个成就大业的机会，24岁时他相信自己的机会还没来。他是佛罗里达州一个屋顶工的儿子，大学毕业后在一家大食品店工作，日常工作就是把坚果装进罐子里，以及给一包包的苹果干打秤。而另一方面，他会用PrintShop帮朋友设计慰问卡和邀请函。平常赞培拉的主要娱乐就是陪女友布里吉特（Brigitte）外出闲逛，以及玩《魔法风云会》等游戏，或者在当地街机厅里玩《街头霸王Ⅱ》。

改变人生的契机，是来自当地电脑店朋友的一个消息：佛罗里达州有家新成立的公司正在招聘游戏测试员，这家公司叫做GameTek。以此身分入行后，他参与开发了一些令人难忘的游戏：《Cyberbykes: Shadow Racer VR》、《Baldies》等。之后他搬到旧金山，进入了一些大公司，先后在雅达利和世嘉就职。1999年，他进入俄克拉荷马州塔尔萨市一家刚成立不久的游戏公司——2015工作室。因为他和女友布里吉特都很喜欢那座城市，所以决定在那里住下来。

2015的老板是企业家汤姆·库德卡（Tom Kudirka），他做过很多生意，卖过钱夹子、高尔夫电子计分器等。当时2015工作室只有9个人，主要通过互联网招聘，主要选人标准是看他们用雷神之锤引擎做的关卡。但是他们也用雷神之锤引擎做一些廉价游戏。游戏设计师杰德·瑞克（Zied Rieke）说："当时2015工作室面试的大部分时间都是我们求着对方搬到塔尔萨。"

然后是在2002年初，2015工作室等到了一个天大的好机会——EA找赞培拉和库德卡做一个PC版的《荣誉勋章》。由斯皮尔伯格参与打造的《荣誉勋章》系列当时已成为最流行的家用机FPS，这是2015所有人等待已久的"成就大业的机会"。为了完成这个任务，赞培拉还要找一个编程高手来帮忙，在世嘉期间认识的杰森·韦斯特（Jason West）可担此大任。

此前赞培拉曾两度游说韦斯特加入2015，但他都无动于衷。《荣誉勋章》项目拿下来之后，韦斯特心动了。



韦斯特从7岁就开始学编程，是个早熟的孩子。他15岁就上大学，并且做了自己的第一款游戏——80年代街机名作《Joust》的网络版，这款游戏是在id名作《毁灭战士》的基础上改造而来。之后他考上了北德州大学，他的父亲在那里教物理。韦斯特成为北德州大学第一届LARC课程的毕业生，这是为"高级计算机休闲娱乐"而设的研究性课程。毕业后，韦斯特的同学们在网络公司拿到了年薪六位数的工作，而热爱游戏的韦斯特，在当地游戏公司Paradigm Entertainment工作，年薪只有3.5万美元。

在前往旧金山的大公司工作之前，韦斯特曾在2015实习过一段时间。得知2015已经拿下《荣誉勋章》之后，他产生了从旧金山重返塔尔萨的念头。当时他和年轻设计师史蒂夫·福田（Steve Fukuda）聊到二战游戏的设计创意，福田说想要把诺曼底登陆战的场面做成电影般的关卡，韦斯特听到后产生了浓厚的兴趣。

福田是来自温哥华的一个计算机工程系学生，在英属哥伦比亚大学上学时，同学就认为他是班上最有可能放弃本专业、进入游戏业的人。他第一次想要去塔尔萨时，被美国移民局的人拦在了边境线，因为他没有带上自己的学位证书。

加入2015的还有不少其他行业的人，美术师布莱德·艾伦（Brad Allen）曾是游乐场的游乐设施画师，当他从加州搬去塔尔萨时，跟家人说的理由是"那里空气比较好"。



《荣誉勋章 联合突袭》的开发工作在一个没有窗户的房间里进行，那里被2015的人们叫做"地牢"。游戏开发过程中经历了一些波折，赞培拉一度想退出，但是几天后就改变主意了——游戏在E3 2001公开之后获得了强烈反响。当时展出的关卡就是盟军的奥马哈沙滩登陆战，福田将他的设想实现了。IGN编辑体验之后说，那就像第一人称视点的《拯救大兵瑞恩》。与过去的游戏相比，《联合突袭》的激烈程度与电影感都强很多。其中有一个片段是玩家在冲向沙滩的登陆艇上，突然当你往左看时，正好有个战友被炸飞到水中。

这个穷乡僻壤的无名工作室，突然成为了业界关注的焦点，让所有员工都欢欣鼓舞。库德卡对程序和设计师们说，如果游戏获得了"E3最佳游戏"大奖，所有人都能拿到500美元的奖金。可惜那一年大作太多，最后它只入围"最佳PC游戏"提名，于是所有人的奖金减少到250美元。

2002年初《联合突袭》发售后获得了


■在Quakecon 2003展会上文斯推介《使命召唤》一代设计理念。


■文斯·赞培拉。



□2001年时的文斯·赞培拉。


□2001年时的杰森·韦斯特。



■《荣誉勋章》团队午休时间的消遣就是玩GB。


□2015工作室创始人汤姆·库德卡。

媒体的一致好评，游戏销量超过 300 万套。但是员工们没有得到多大的好处，他们都嫌自己的工资太低，而且对库德卡抠门的管理风格极为不满。于是他们绕过了库德卡，直接与 EA 签订了续作的开发协议。

一个星期一的晚上，2015 所有人聚集在当地 Taco Bell 餐厅，他们决定在那一周集体辞职。接下来每天都有人把自己的辞职信和办公室钥匙塞到汤姆·库德卡的办公室门缝里。库德卡每天早上一开门，看到地毯上有几串钥匙，就知道又有多少人辞职了。最后一天晚上，福田、韦斯特、瑞克等主力成员打算去办公室收拾他们的桌子，也往门缝里塞进他们的钥匙。刚到办公室，他们发现那里还有个程序员在加班。他们打算等他走了之后再行动。等啊等，那人还是没有任何要走的意思。于是他们佯装要走，彼此大声说再见，希望那人也跟着走。但他还是纹丝不动。于是他们走出办公楼，启动了汽车，开出几公里后折返，想不到那名程序员还在那里。于是他们只有当着他的面收拾了桌子，依次把钥匙塞进老板办公室的门缝里。



Infinity Ward 成立之后，与 EA 签订了一张《荣誉勋章》资料片以及一款续作的开发协议。但 EA 要求这些开发者加入其洛杉矶工作室，遭到拒绝后，EA 取消了合作协议。此外 EA 也考虑到 IW 官司缠身，其前雇主库德卡状告他们违约。

与 EA 的合作告吹仅仅数日之后，EA 的宿敌 Activision 就向 IW 伸出了橄榄枝，他们提出了更优厚的条件：帮助 IW 摆平库德卡的法律纠纷，同时出资购买 IW 三成的股份，并不完全将其吞并。IW 决定接受 Activision，他们搬到了洛杉矶，开始制作《荣誉勋章》的精神续作，他们想了个新名字——《使命召唤》。

2003 年，《使命召唤》一代在 PC 上发售，作为一款原创新作，其销量非常令人满意。Activision 随后就完全收购了 IW。作为交易条款的一部分，IW 成为最早拿到 X360 开发套件的工作室之一。2005 年《使命召唤 2》以首发游戏的身分登陆 X360，成为其头号主力，率先突破百万销量，媒体反响热烈。

第二章：骗局曝光



2006 年 3 月，德鲁·麦考伊到 IW 面试时，发现了一个让他惊讶的问题。麦考伊从小游戏玩到大，少年时代曾在圣地亚哥的一家烤鱼和薯片店打工，为的是攒钱买一套 Roland MT-32 声卡。后来他在纳什维尔市政府做 IT 工作，那时他在网上看到了 IW 的 IT 招聘职位。他得到了面试机会，当他来到 IW 办公室，穿过开发区时，他突然说道："等等，这家伙怎么拿 AK47 打纳粹？"

后来他才知道 IW 已经厌烦了二战，下一款《COD》将变成现代战争。2007 年秋季，《使命召唤 4 现代战争》发售，这时人们才猛然发现，为什么这么多年来居然能一直忍受武器落后的二战时代？

虽然 IW 创造了"《使命召唤》系列"，但 Activision 为了追求利益最大化，开始将该系列的技术与品牌分给其他工作室，力图实现每年一作。但 IW 对此非常不悦，他们认为这样会损害 COD 在玩家心目中的形象。所以从《COD4》开始，IW 增加了一个副标题——"现代战争"，希望将其打造成一个新品牌，与 Activision 的其他游戏区分开来。

Activision 知道 IW 人才济济，由于在《现代战争》之后合同就要到期，他们尽一切努力挽留赞培拉和韦斯特。2008 年 3 月，Activision 与 IW 签订了《现代战争 2》的新合同，不过其中有一系列的附加条款。Activision 给了 IW 对《现代战争》品牌的充分管理权限，规定其他工作室开发的《COD》故事不能发生在越南战争之后。IW 还可以从其他工作室开发的《COD》销售收入中获得一定比例的授权金，如果这些游戏使用了 IW 的技术，分成比例还要更高。另外 IW 还提出《现代战争 2》之后，他们将暂时中断"现代战争"品牌，之后会花 3 年时间开发一个科幻游戏。

《现代战争 2》的整个开发周期不到两年时间，在此期间 IW 与 Activision 之间冲突不断。二者之间的关系究竟有多紧张？从游戏通关后的工作人员名单画面就能看出来：IW 的的人员名单整整滚动了 5 分钟，而 Activision 的一长串名字则是放在最后面飞速掠过，只用 45 秒钟就全部显示完毕。



■ IW 团队在 E3 2009 展出《使命召唤 现代战争 2》。


■制作人德鲁·麦考伊



2009 年 11 月《现代战争 2》发售后刷新了游戏业界的首发销售记录，24 小时内进账 3.1 亿美元。根据 IW 与 Activision 之间签订的新合同，开发人员们将获得一笔巨额奖金。究竟有多"巨"呢？游戏设计师肖恩·斯雷佰（Sean Slayback）回想起当时的情景说："Mackey 坐在我对面，他给我递过来一张纸条，上面有个数字。我看到之后，脑袋里只有一个词——Holy shit！"

当时，算上《现代战争 2》，《COD》系列总共为 Activision 创造了 67 亿美元的收入，在 2003 到 2010 年间，Activision 向 IW 的员工们总计支付了 4.93 亿美元的工资。

在《现代战争 2》巨大成功的诱惑下，Activision 忍不住向韦斯特和赞培拉提出了开发《现代战争 3》的要求。根据合同，《现代战争》的一切商业决定都要获得 IW 的许可才能推进。为了争取开发《现代战争 3》，Activision 甚至愿意让 IW 在该作完成之后脱离母公司，成为一家独立公司。

在谈判进行阶段，赞培拉与韦斯特被叫到 Activision 总部召开一个临时会议。在简单交谈之后，Activision 的一位律师打开了手提箱，拿出了一张纸。他对韦斯特和赞培拉的律师鲍勃·舒华兹（Bobby Schwartz）说："看来我

们无法达成一致意见了，把这事交给文斯和杰森吧。”

舒华兹低头看着递过来的纸，他大声朗读了出来：“在此正式通知您，我们将对您的不当行为，以及违信违约行为进行调查。”纸条后面郑重告知调查已经在进行中，“还请认真配合，非常感谢。”

一个月之后的3月2日，赞培拉与韦斯特因为“违反合同以及不服从上级”而被炒鱿鱼。IW的员工们都为此事件的峰回路转而感到震惊。

两天后，两位创始人起诉Activision，要求其赔付3600万美元未支付的收入分成。一个月后Activision发起反诉，要求其赔偿在“不忠”期间给公司造成的损失。Activision声称赞培拉与韦斯特在合同期内四处接洽其竞争对手，并且败坏了Activision在IW员工心目中的形象。



2010年3月13日，IW程序员厄尔·哈蒙（Earl Hammon）在西好莱坞举办了婚礼，赞培拉与韦斯特以及其他组员们在那里首次重聚。由于当时官司缠身，谁也不知道该说些什么，他们都呆呆地站在那里，尴尬地想要挤出一些话来。那是一场草草结束的婚礼，几乎连酒都没喝。

赞培拉与韦斯特已经决定与Activision干到底，在好莱坞经纪公司CAA的安排下，他们开始与世界各大游戏公司接洽。育碧专门从巴黎派了一个团队去见他们，想和他们签合作协议。THQ也发动了疯狂的追求攻势。EA更是将他们视为反击Activision的最好机会，无论如何也要将他们拿下。对这些追求者，赞培拉与韦斯特只有一个基本原则：他们要掌控游戏的知识产权以及游戏世界观。THQ与育碧都难以接受这些条款，所以给了EA可趁之机。

对外，“文斯与杰森”似乎是形影不离的一对，是游戏设计与商业的完美组合。而在这表象之下，韦斯特与赞培拉之间的分歧越来越大。在《现代战争》时期，他们之间私底下保持着君子协定，韦斯特负责做游戏，赞培拉负责经营公司。但这种双头架构经常导致一些冲突的情况。在他们被Activision开除之后，是否会继续合作下去还是一个巨大的未知数。

主程序理查德·贝克（Richard Baker）说：“我想他们再次组队的惟一理由是经纪对他们说，把他们当做一个统一的团队会更吸引投资人。”

2010年4月10日，文斯·赞培拉与杰森·韦斯特宣布与EA合作，创办Respawn Entertainment。他们与EA签订了为期三年的协议，EA在无需提供任何游戏细节的情况下支付了3000万美元。这笔钱就是对赞培拉和韦斯特的信任，主导谈判的EA高管Sinjin Bain说：“整个行业里能够拿到这种合作条件的可能不到10人，文斯与杰森是其中两个。”



■从IW离开的主力成员们。

但仅仅两个人当然还不够，在官司缠身的同时，赞培拉与韦斯特还要为Respawn的壮大而奔走。



“你看到这篇关于文斯和杰森的文章了吗？”克里斯汀·克里斯托弗(Kristin Christopher)的母亲给她递过来一份2010年4月10日号的《洛杉矶时报》，指着商业版块上面的一篇文章问到。

克里斯托弗是IW的人力资源总监，刚刚从新奥尔良回到洛杉矶，她丈夫正在那里参与拍摄电影《绿灯侠》。她坐在母亲开到机场的车里，仔细阅读了那篇报道，里面讲述的是赞培拉与韦斯特创办Respawn的计划。然后她用手机登陆了Respawn.com，看到的是一个空白的网页，屏幕正中间只有一个邮箱地址：jobs@respawn.com。

整个游戏行业的开发者们都在谈论这家新公司，当然讨论最多的是IW的员工们。在赞培拉和韦斯特被炒掉的那个月，团队的其他大部分人还在留守岗位，只有多人游戏主策划托德·奥德曼（Todd Alderman）与主程序弗兰克·吉格略提（Frank Gigliotti）在4月1日当天离职。整个IW弥漫着一种风声鹤唳的不安气息。Activision已经空降了新经理统筹公司运作，并且向员工们保证说赞培拉和韦斯特短期内不大可能开办新工作室。甚至有传闻说韦斯特将离开游戏业，变成一个电影导演。

IW主美乔尔·埃姆斯利(Joel Emslie)说：“Activision对我们说，公司文化不会改变，但我想说，在你们炒掉文斯和杰森并空降新人过来的那一刻开始，文化已经改变了。”

在Respawn成立声明发布之前，Activision有一个月的时间可以与IW的主力成员签署新合同，但它并未抓住此机会，而是采取了一种强势的姿态，告知员工们《现代战争2》的六成奖金不会马上发放，需要在《现代战争3》的开发过程中逐步发放，以确保该作顺利完成。而对于迷茫的IW开发者们来说，本来应该按时发放的奖金，相当于推迟两年发放，这让他们无法接受。Activision首席运营官托马斯·提波（Thomas Tippl）与IW团队开了个会，安抚他们“好好享受生活，不要为将来担忧”。这次会议反而被IW员工们称作“崩溃点”，随后大部分成员都开始另寻工作机会。Respawn的成立声明来的正是时候，IW的集体辞职拉开了大幕。



4月的一个早晨，《现代战争2》主策划麦基·麦坎利斯（Mackey McCandlish）走进西林的办公室说：“那个，我也要走了。”

西林看着他说：“妈的，我还要等会，吃完午饭才能走。”

程序员克里斯·兰伯特（Chris Lambert）那天特别穿上了一套正装，他说：“要走也要走得够体面。”

《现代战争2》著名的“No Russian”机场屠杀任务设计者穆罕默德·艾拉维（Mohammad Alavi）也在那天递交了辞呈，当天他就向jobs@respawn.com发送了简历。



■IW主美乔尔·埃姆斯利。

■《现代战争2》主策划麦基·麦坎利斯。

几天内，jobs@respawn.com 收到了 3000 多封简历，其中 30 多封来自 IW。网上各种论坛和网站已经在议论纷纷，讨论究竟有多少 IW 员工已经跳到 Respawn。有人在 YouTube 上发布了《现代战争 2》的制作人员名单画面，根据 LinkedIn 职业履历更新资料，将其中可能已经跳到 Respawn 的人员画上了红线。

不过赞培拉和韦斯特也面临着困境，他们很想把 IW 所有的下属都招过来，但他们也知道公司刚创立时不需要那么多人。没有人知道他们在做什么游戏，在这种初期策划阶段，根本用不上多少程序员、美工和设计师。Respawn 招募了克里斯托弗负责招聘事宜，Respawn 的第一天正式开工时间被确定为 2010 年 5 月 3 日。

那一天早上，麦基・麦坎利斯坐进他的宝马 Z 系跑车，在车载导航里输入了新地址。他对那一带不熟，不过这些都无所谓，他终于又可以重返工作状态了。他在 405 高速路上飞驰，从伯班克出口驶出，然后在车上给自己拍了张自拍照，上传到 Facebook，下面写了一句话："Brave New Day"。

第三章：噩梦的一年



Respawn 的办公楼在一座水泥厂旁边，IW 员工们再次相会的这个场所看起来十分寒碜，简直是没法呆。里面连桌椅都没有，也没几台电脑，甚至网络都没有。于是开工第一天变成老同事重聚交谈会。另外还有一些新面孔加入他们，包括前好莱坞特效师莱恩・拉斯提莫撒（Ryan Lastimosa）。因为没有椅子，他们只能站着聊，话题谈到了该买什么新手机。有人展示了 iPhone 上几周前刚推出的《愤怒的小鸟》。

瞎聊半天之后，他们做出了第一个行政决定：马上派人去买几张椅子回来。

那天下午，麦考伊和克里斯托弗到附近的家具城买了 30 张折叠椅，还有一张白板。第二天早上，大家来上班时发现 30 张椅子被围成一个大圈。韦斯特扎着马尾辫，穿着他那身标志性的黑色上衣和七分裤，他对围坐在一起的同事们说："兄弟们，为所欲为的机会到了，做我们一直想做的游戏吧！"

早期的头脑风暴会议中，他们尽情释放过去的束缚，一整天就讨论自己喜欢和失望的游戏。韦斯特让大家想想有哪些游戏是极具潜力、结果给搞砸的。房间角落的白板上开始天上各种关键词和语句。"带枪的蝙蝠侠"是让大家兴奋的第一个想法，因为在此一年前的《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》给整个业界很大的启迪。

游戏设计师艾利克斯・罗伊维兹说，在初期关于多人游戏的讨论中，大家都表示不喜欢《使命召唤》那种还没来得及反应就被一枪毙命的机制。罗伊维兹曾在佛罗里达州的一家餐馆工作，后来他受"成人商业娱乐网络"所托，在《反恐精英》里做了个脱衣舞俱乐部，赚了 900 美元。然后他又用这个关卡当做自己的个人作品 DEMO，成功获得了 IW 的多人模式设计师职位。

罗伊维兹所反映的问题被形容为"老人没法玩射击游戏"，Respawn 想要让更多人享受多人射击游戏的乐趣，就要解决菜鸟们总是被秒杀的问题。

由于办公室里还没有电脑，大家只能先在家里工作，定期在当地的咖啡馆里碰头，把最近做的游戏创意拿出来讨论一番。因为还没定用什么引擎，所以这段时间讨论的创意都是在笔记本上画出来的，有时候美工也会参与进来。埃姆斯利为 Respawn 花了第一张概念图，是巨龙在城市上空飞翔的画面，地面上有士兵向它发射火箭炮。

游戏设计师们用语言描述他们的创意。"你在玻璃舱里醒来，"福田在大家面前睁开眼睛，模仿游戏中的场面。"你非常迷惑，究竟自己在哪里？然后所有象形文字亮了起来，一只手伸进画面里。"他停顿了一下，营造出戏剧效果。"尼玛，不是人类的手！"

是的，在这款游戏里你扮演的是外星人。这个游戏策划案的暂定名为《玻璃棺》。


■早期的一个创意方案，描述异世界的怪物入侵地球。


■某个设计概念是类似于《第九区》的未来派游戏。


■ Respawn 工作室员工们上班的第一天。


■上班第二天，Respawn 围成一圈进行头脑风暴。


■前往 Respawn 上班的第一天麦基在网上发了一张自拍照。


早期的很多概念图都是科幻风格。



《Made Man》进入了初步开发阶段，其概念类似于《杀出重围》。


来自乔尔·埃姆斯利的第一张概念图，用火箭筒打龙。


《机器人之影》的概念图，绘制于2010年6月。


Respawn 也曾构思了这个围绕外太空战队的游戏。


超能力少女、机器人与科幻概念。



设计师默罕默德·艾拉维也提出了自己的游戏创意。他是个狂热玩家，父母本来强逼着他报考医学院，他骗父母说已经被32家医学院拒之门外，所以只能做游戏了。他提出的策划案暂名为《机器人之影》，结合了《汪达与巨像》和布拉德·伯德的《钢铁巨人》。麦坎迪斯和艾拉维一起深挖此创意，并提供了名为"忧郁"的概念图，游戏发生在平行世界，玩家将与元素怪物和恶魔战斗。麦坎迪斯说："改造机器人比改造人类有趣得多。"

《Road Trip》是末日风格的概念，类似于《僵尸世界大战》。提出此创意的是杰克·基汀（Jake Keating）、杰森·麦科特（Jason McCord）和肖恩·斯雷佰。游戏中，玩家将在洛杉矶10号公路上驱车疾驰，躲避成群的丧尸。游戏的主要玩法是引诱大批怪物坠入陷阱。

这些创意都没有通过第一轮的集体审核。还有几个创意进入到了初步开发阶段，比如《Made Man》，围绕一群被基因改造的战士，他们能更换自己的四肢。布拉德·艾伦设计了一个假想海报和一些概念图，但此概念在E3 2010之后被放弃了，因为他们看到Eidos的《杀出重围》已经采用了类似的主题。

Respawn总部的电脑终于到了，设计师与程序员们开始研究使用Valve的Source引擎。该引擎虽然很古老，但是效率很高，而且适合他们所需的快节奏游戏氛围。

那年春季，电影《海扁王》的上映给麦坎迪斯以灵感。电影中暴力萝莉在书架上奔跑、干掉一屋子敌人的场面，给麦坎迪斯留下了深刻印象。他与程序员约翰·海格狄（John Haggerty）谈到了飞檐走壁的概念。海格狄很快将《半条命2》中玩家陷在狭窄走廊里的一段著名场面进行了改造：玩家可以从墙壁上奔跑到敌人后方将其击毙。海格狄将这个飞檐走壁DEMO给其他同事看，所有人都赞不绝口。在此基础上，他们又进行了多种实验，比如加入了二段跳甚至三段跳，甚至加入爪钩，加快玩家在场景中的移动速度。还有一些有趣的武器，比如讲机关枪改造，使其能投射火箭弹（这变成了最终成品中的Sidewinder）。福田实验了一种"智能手枪"，能够自动瞄准多个敌人，让新手在多人模式中玩得更起劲儿。

Respawn正式开张一个月后，公司总员工数量是31人，全部都是IW的原班底。到6月中旬，首批新鲜血液加入他们。金原载（Wongjae Kim）是前韩国国防公司LIG NEx-1的市场部主管，他加入到Respawn担任武器画师。他曾向外国政府销售旋风导弹，后来搬到美国，在旧金山艺术大学深造。

到2010年夏季，Respawn的这个新作项目已充满各种创意，不过整个项目的实际邢台还是模糊不清。福田说："这就是往白纸上填创意的副作用，我们有无数的创意，却没有真正的整体方向感。"此外，Respawn该用哪种技术为基础也还无法确定。



2010年7月的某日，文斯·赞培拉接到了一通意外来电。给他打电话的是Insomniac Games的总裁泰德·普莱斯（Ted Price）。

普莱斯是赞培拉的好友，当时刚刚与EA签了合同，其合同条件参考了Respawn的标准。作为朋友，普莱斯很愿意为Respawn提供帮助，包括免费提供Insomniac的游戏引擎Luna，该引擎被使用于2009年的《瑞奇与叮当 未来时空裂缝》。

而在Respawn内部，设计师与程序员们仍然在实验Valve的Source引擎，不过当时的计划是近将其使用在游戏中的某个部分。Respawn与EA签的第一款游戏代号为R1，目标机种是PS3和X360。IW团队一向以能提供60fps的流畅画面而骄傲，他们担心Source引擎在PS3上无法达到那样的帧率。

Respawn不相信厚厚的设计文档，他们信奉的是在摸索中寻找乐趣。那些光说而不做出实际样本的人经常被斥责为"理论派"。Respawn不会过多的争论哪个想法可行、哪个不可行，他们更多地是在游戏中实验看效果。

Respawn知道凭空做个游戏引擎出来不现实，理查德·贝克与弗兰克·吉格略提实验了各种引擎。EA提供了《指环王 征

服》和《破坏者》的技术，Epic Gams 的虚幻引擎也是重点考虑对象。但 Epic 的蒂姆·斯威尼告诉他们，虚幻引擎 3 在 PS3 上不大可能做到 60fps，认为帧率比画面更重要的Respawn于是马上放弃了虚幻引擎。

《瑞奇与叮当》的引擎能够在 PS3 上实现 60fps，而且又是免费提供的，看来是非常靠谱的选择。于是 2010 年夏季，Respawn 决定其首款游戏将使用《瑞奇与叮当》的引擎打造。

引擎定下来了，下面该定的是游戏总方向。获得最多支持的方案是科幻战争，描述星际战士"太空雇佣军"与如潮般涌来的怪物战斗。玩家要充分利用环境特点与一系列的陷阱才能取胜。著名插画师伊恩·麦凯格（Iain McCaig）为该作提供了一些初期插画，游戏设计师杰拉德·马兰兹（Jerad Marantz）负责外星怪物的设计。玩家如何屠杀外星怪物？设想之一是《孤岛危机》那样的超能力服装，能够提高玩家的耐力与力量。设计团队构想了一种类似于钢铁侠的外骨骼装置。

R1 项目的第一个版本终于在 2010 年 10 月 22 日做出来了。那天早上，开发团队在一个临时会议室里集合，主程序在所有人面前站了起来，他要演示一个名称为 R1–TEST 的关卡。

吉格略提对所有人说，以下将要演示的是非常初期的版本，音效也是临时做的，比如用"砰砰砰"的声音暂代枪声。忙活了几个月后，大家终于能看到游戏的雏形，不再只是理论研究了。

关卡加载完毕，出现在大家面前的是一系列垂直的墙壁，以及一些盘旋在地面上的形状，有圆柱形，也有锥形，它们代表一个个人物。吉格略提开枪了，砰砰砰、砰砰砰，在关卡中响个不停。然后就此结束。

"好吧，画面上好歹有点东西了，伙计们！"程序员莱米·文森（Rayme Vinson）说。这丝毫掩盖不了大家的失望情绪。全球数一数二的游戏团队，做了这么久，就只是这么个被谑称为"蘑菇人"的 DEMO？

在动画部门，主管马克·格里斯比（Mark Grigsby）和保罗·梅瑟里（Paul Messerly）开始试验新的动作捕捉技术。


■ Respawn 的动作捕捉团队。


■与太空战斗有关的创意概念图。


■使用瑞奇与叮当引擎制作的 R1 关卡首张截图。

他们在办公室拐角那里安装了一套小型动作捕捉设备。动作捕捉负责人马里奥·佩雷兹（Mario Perez）给穆罕默德·艾拉维背上绑了一些负重物，用于模仿套上外骨骼装置后的人体动作。

到 2010 年底，整个游戏还是没有清晰的方向，他们所用的引擎技术几乎跑不起来，与 Activision 之间的官司仍在旷日持久地消耗着所有人的精力。韦斯特和赞培拉三天两头开车去见律师。司雷柏说："如果杰森不在，谈论游戏设计的意义不大，因为谁也做不了主。"

到 2010 年底，几乎所有人都已从一年前《现代战争 2》发售后的志得意满掉落到谷底。克里斯·兰伯特说："我们没有游戏，没有钱，连个引擎都几乎没有。"埃姆斯利在 Facebook 上说的一句话最能反映大家的心态："这狗屎般的一年终于要过完了。"



罗恩·彼得森（Lorne Peterson）毕业于加利福尼亚州立大学长滩分校，毕业后成为一个专业布景搭建师，主要为电视广告做布景。然后一个大学好友帮他找了一份为某个电影新片搭建飞船的工作，这部电影就是《星球大战》。

在那个年代，工业光魔工作室主要用实体模型创造电影中的太空大战场面，彼得森与同事们建造了千年隼等经典飞船，一艘飞船要搭建六七个星期。他们要一片一片地将 F1 赛车、德国坦克等的零部件粘起来，千年隼的驾驶舱据说是用便时捷改造的。

2010 年末，乔尔·埃姆斯利也像彼得森一样，在没有引擎可用的情况下，只能先手动把模型搭出来。他在自己的办公室里搭建了两个 1:6 大小的军人，然后着手为其制作外骨骼设备，初版的造型看起来很像潜水服。

埃姆斯利一天到晚坐在他的办公桌前，一会用刀雕刻，一会用电吹风将塑料吹软，最后用胶水和树脂粘在一起。至于外骨骼服装，既要看起来能够干得过外星人和怪物，又要显得能足够灵活。这套装备用 5 天的时间完成了，Respawn 美术部门的人都来观摩，接着整个公司的人都围到埃姆斯利的桌前。这个喷成灰色的模型细节之丰富令人吃惊，手臂与腿都完全可动。

不过有人觉得这套外骨骼模型太小了，跟旁边的军人模型差不多大，如果更大一点会


■大型机器人在初期的很多概念图中都有出现。

更有冲击力。于是埃姆斯利顺手将朋友一个6英寸的二战德国兵小模型放在了外骨骼旁边，他本来只是为了好玩，但所有人看到这样的对比后都着迷了。程序员开始将泰坦套装做到瑞奇与叮当引擎里，变成两层楼高的大型机器人。在内部被叫做XO_ACTION_TEST的测试DEMO在2011年1月完成了，当时他们并不知道该如何让玩家控制这种大型机器人，仅仅制作了机器人在场景中行动的动作。

Respawn的美术总监马特·柯德（Matt Codd）于2011年加入，他曾为斯皮尔伯格等多位大导演绘制概念原画，参与了《侏罗纪公园》、《拯救大兵瑞恩》等经典电影。他曾任自己并不怎么玩游戏，因为怕沉迷。他加入Respawn，就是为了创造一个宏伟的世界观。基本想法是科幻游戏，而早期绘制的概念图有的是大恐龙，也有外星人，并没有形成一个方向。

Respawn并没有太多世界观的概念，场景主美托德·苏伊（Todd Sue）说："《使命召唤》只要用谷歌就能当美术总监了。我们知道阿富汗长啥样，有很具体的照片可以参考。"但是这次Respawn进入到了未知的科幻领域，而且游戏策划们还没搞清楚这款新作该怎么玩。



用瑞奇与叮当引擎做FPS的进展缓慢，大家对新的关卡设计工具都不熟，如何将美术素材用到游戏里也是个大问题。当时将美工们3D软件里做的模型导入R1引擎需要41个步骤，游戏策划们也无法在这个引擎里实现飞檐走壁等功能。

5月份的一个周末，麦坎迪斯将自己锁在卧室里，做一个叫做"麦基王国"的关卡。他用的是古老的Valve引擎，使用《半条命2》现成的美术素材，有沼泽一样的场景，以及《盗梦空间》似的迷宫，里面可以自由进行二段跳和飞檐走壁。DEMO的最后播放的背景音乐是Harvey Danger的《Flagpole Sitta》，其中有一段歌词反映了当时麦坎迪斯在Respawn的郁闷心情："我没病但我也不舒服，我浑身滚烫，因为我身处地狱。"

每个星期一早上11点，Respawn就会举办每周例行的主管会议。某个星期一，麦坎迪斯带着他的"麦基王国"走进了会议室，他把关卡演示了一边，面向大家等待反应。



■策划组设计的"红眼"，这是一艘太空船的名字，也是一个关卡名。

"我用Source一个周末就把这个做出来了，非常简单，非常有趣，我发现用瑞奇引擎做不下去了。"他说。

会议室里的大部分人都同意麦坎迪斯的观点，他们已经花了一年的时间，却没有实质性进展。Respawn的游戏设计手法是不断尝试、不断修正，高效率的工具非常必要。另外一个重要因素是，一年前Respawn担心Source引擎无法适应PS3，而在此之后，Valve推出了PS3的《入口2》，其表现非常出色。于是兜了一大圈之后，他们最后还是决定使用Source引擎。这从长远来看是一个明确的决定，但在短期内，意味着之前10个月的编程工作、设计乃至美术工作都白费了。所有东西都不兼容。Respawn只能再次重新来过。从很多方面来说，Respawn是让游戏策划们的不爽变成了美术和程序员们的不爽。

5月底，Respawn做出了最终决定：R1将使用Source引擎重做。尽管此时相当于毫无进度可言，EA执行官弗兰克·吉比欧（Frank Gibeau）还是很兴奋的在E3上透露了Respawn的新作，他表示该作将与《光环》和《战争机器》竞争。



在那几年时间里，业界对Respawn的印象是"一家在打官司的公司"。私底下，有些员工怀疑高层是不是有什么秘密，在与Activision之间的官司结束之前根本就不能做游戏。到2011年夏季，与Activision的官司占用了越来越多的时间。每个相关员工都要花大量时间准备，然后再花无数个小时与双方律师沟通。而且在此期间的律师费都要这些员工们自己掏腰包。兰伯特说，在那一年他花的律师费和房子的租金差不多。虽然很多员工攒了不少钱，但是像兰伯特那种在《现代战争2》开发中途才加入的员工，这笔律师费让他们有点承受不住。但这种压力也刺激着Respawn做出比《使命召唤》更宏伟的游戏，其中要有好莱坞大片般的单人模式，要有丰富的多人模式以及合作模式。为此，Respawn的员工数量在2011年中达到了75人，其中有十几人是刚离职的《战神3》团队成员。



■埃姆斯利的工作台上各种模型制作工具一应俱全。


■埃姆斯利在办公室里手工制作的模型。and kitbash: the "Ajax" exo-suit over a doll


■外骨骼设备与二战小兵的大小对比，开始接近于后来的泰坦比例。


■策划组构思的另一个关卡——泰坦的坠毁地址。

福田史蒂夫已经等得不耐烦了，这个失去方向的团队，需要一个清晰的指引。福田想把故事、角色等都定下来，他构思了一个非常宏伟、非常电影化的关卡，名为“红眼”，是游戏中一艘飞船的名字。其中有些场面类似于《黑客帝国》与《星球大战》。但是有些问题不得不面对，比如泰坦如何融入到游戏中？飞檐走壁的动作究竟有没有实际意义？

由于设计理念的冲突，美术总监柯德与游戏策划之间有许多摩擦。一天吃午饭的时候，柯德与一位游戏策划差点在公司附近的中餐馆打了起来，原因是他们在建筑设计方面又发生了冲突。当时柯德快 50 岁了，他认为那位毛头小子太不把他当回事儿。“那时办公室里的自大狂太多了，”柯德回忆说。

当时刚进 Respawn 的新人们普遍感觉这家公司已经一分为二，一部分忙着打官司，另一部分在无方向的做游戏。有时候会有一半的人被叫到会议室里和律师开会，一开就是一个下午。柯德说：“那时这公司的办事方式有点像中国人，让人去做某事的最好办法是把他带出去灌醉。”

第四章：耶稣复苏



1990 年代，id Software 的《雷神之锤》是游戏设计业余爱好者们练手的最佳机会。托德·奥德曼就是这么一个狂热爱好者。他成长在乔治亚州马贡市，父亲是广告公司经理，母亲是银行职员。在马贡州立大学上学时，奥德曼因为过于沉迷《雷神之锤》而中途辍学，此后每天就在玩游戏和尝试游戏设计中度过。不久他就搬到了俄克拉荷马，投奔到文斯·赞培拉的 2015。

奥德曼狂热着迷于在线多人游戏，在《使命召唤 2》之后，他主导设计的多人模式获得了巨大的成功，到《现代战争》之后 IW 成立了一个单独的团队，由奥德曼带领，专门负责多人游戏。对于系列的核心玩家来说，COD 就是为多人游戏而生的，短短五六个小时的单人游戏不管有多精彩，在他们看来都是可有可无的。



▲ Respawn 美术团队的合影。


■使用瑞奇与叮当引擎制作的“泰坦之战”游戏截图。

R1 从一开始就把多人模式作为重要部分。2011 年夏季，奥德曼和他的团队用 Source 引擎做了一系列的多人模式创意方案。在策划会议上，大家担忧的一个问题是：“如果游戏中既有人类士兵又有泰坦，那么渺小的士兵如何与巨大的机器人对抗呢？”Respawn 想到的解决方案是所谓的“多人 MMA”，战场上有四种单位，他们之间有着相生相克的关系。泰坦的驾驶员装备了喷气包，能够飞檐走壁。还有四名士兵组成的火力组，可以使用方向键随时切换控制。

2011 年秋季，Respawn 做了一个样本，以评估四个兵种的可行性。这个关卡名为“天际线”，设定于未来的东京。玩家通过“降落舱”进入地图战斗。最初的泰坦们护目镜屏幕被敌人摧毁，玩家只能打开驾驶舱，爬到外面射击。火力组四人全部派出战斗，玩家控制其中一人，电脑 AI 控制其余三人。战场上的机师们可以使用一种叫做漩涡枪的新武器，能够将敌人的子弹吸入，并将其投向敌人，就像《第九区》一样。游戏策划克里斯·狄奥尼（Chris Dionne）用 Source 引擎做了漩涡枪，利用《半条命 2》的物理枪和一堆饮料罐来模拟实验。


原画中描绘了泰坦在红眼外与怪物激战的场面。


2011 年 Respawn 制作的另一个多人游戏地图——殖民地。


使用瑞奇与叮当引擎制作的“泰坦之战”游戏截图。


多人游戏设计团队构想了机师与泰坦之间的激烈战斗。


机师与泰坦之间的互动是游戏性的核心所在。

2011 年 12 月，Respawn 终于把多职业的多人模式 DEMO 给做了出来，这是他们第一次做出了实际 DEMO 并向 EA 展示，EA 派出多名管理人员到洛杉矶参观“天际线”DEMO，包括 EA Games 和 DICE 总经理派崔克·索德兰（Patrick Soderlund）和游戏营销部主管劳拉·米勒（Laura Miele）。虽然游戏画面还很原始，游戏性所表现的乐趣令人兴奋，奥德曼称之为“突破性的设计”。EA 的“《战地》系列”将载具和步兵结合，获得了巨大的成功，而 R1 在此趋势之上进一步推进。当 EA 的几位走出办公室时，他们第一次感觉到 Respawn 也许将创造出下一个 COD 级的社会现象。

但是这个游戏能否在 14 个月内做好？Respawn 仅仅展示了多人模式的一个关卡，单人战役还无法展示。当时他们的想法是将单人游戏部分当做训练关，让玩家掌握四个兵种，每个兵种有对应的战役任务，就像 COD 系列的多主角多线展开方式一样。但几位主要负责人渐渐意识到，以他们的进度和预算，做单人部分变得越来与不现实了。

在一次主管级会议上，韦斯特说：“我有一个疯狂的主意，不知道大家是否赞同。”

“如果这游戏只有多人部分，大家认为如何？”

大家对此提议都有些吃惊，特别是 Respawn 何 EA 的合同里已经写明 R1 要同时有单人和多人模式。不过奥德曼、麦坎迪斯和福田都认为这是没办法的办法。经过商量之后，他们决定先在下一年春季之前作出一个 10 分钟的 DEMO 出来给 EA 看。

到 2012 年，R1 项目的处境越来越糟糕了。大家都感觉到“不成功便成仁”的时刻即将到来。首先是原定 2013 年 3 月发售的计划基本不可能实现了。私底下，赞培拉与韦斯特担心如果要求 EA 将时限延长一年，EA 可能会提出拥有游戏的知识产权作为补偿。

幸运的是，Respawn 很快找到了一个将游戏推后的正大光明的理由。1 月初，微软找到了 Respawn，向他们展示了最高机密的新计划——代号 Durango 的新主机。微软计划于 2013 年秋季推出新主机。鉴于当年《使命召唤 2》对 X360 的首发居功至伟，微软希望其原班人马为新主机也开发一款首发游戏。



Activision 与 Respawn 之间的官司将于 2012 年中开庭，福田史蒂夫感觉到即将有大麻烦。韦斯特每次开会都心事重重，深受官司的困扰。如果赞培拉与韦斯特败诉，他们将背负数亿美元的债务。

福田史蒂夫知道老板的处境，但他旁敲侧击地希望韦斯特将权力下放，如果还是所有重大决策都由他们来做，所有事情都无法继续推进下去了。

福田与韦斯特从《荣誉勋章》初期就开始合作，韦斯特知道福田的提议不无道理，短期内官司仍是他必须优先关注的。于是他召集主管开会，宣布未来几个月内暂时由福田全权掌管 R1 项目。大家对此决定并不意外，他们发现韦斯特对 R1 项目的热情正在减退。

当时没有人知道，赞培拉与韦斯特之间的关系日益紧张。赞培拉认为韦斯特应该专注于其所擅长的游戏制作层面，而不是不断深入参与到他所负责的公司运作与商业决策。

2012 年初的某天，赞培拉冲进韦斯特的办公室，吼叫着对他进行了最后摊牌：“如果你愿意，你可以成为这里的王。但是官司结束之后，无论如何我都要离开这里了。我没办法这样继续工作下去了。”

Xbox One 的出现将 Respawn 从办公室政治的旋涡中解救了出来，大家的注意力转移到了这部新主机上。强大的性能将帮助他们实现心目中的构想，而且能帮他们争取至少 6 个月的开发时间，将原定发售时间从 2013 年春季延期到秋季。与此同时，Respawn 也悄悄接触了索尼方面，想要了解 PS4 的消息。但索尼尚未准备向第三方分享 PS4 的计划，索尼的商务代表提议将 R1 出到 PSV 上。Respawn 的程序员庄·西林约了索尼的联系人共进晚餐，私下对他说，如果索尼不加紧时间提供 PS4 的消息，R1 就要变成微软的独占游戏。

索尼还是不愿谈论 PS4，一个现象级大作就此从它的指尖溜走。


■"红眼"的船员们聚集起来讨论战术。


■穆罕默德·艾拉维


■曾为《战神 3》设计了波塞冬之战的贾斯汀·亨得瑞。


■克里斯·兰伯特



穆罕默德·艾拉维成长于美国南部，他曾在网上说："小时候被揍得屁滚尿流，所以我想学武术。"中学时，他在《毁灭公爵3D》里建造了自己的房子，他发现游戏是将脑袋里构想的东西建造出来的最佳工具。

艾拉维负责设计和制作了《现代战争》中最令人难忘的一些战役任务，比如"Ghillied Up"和"Crew Expendable"。在《现代战争 2》中，他设计了最具争议性的"No Russian"。在 R1 项目初期，艾拉维无所事事，他常对朋友开玩笑说，那段时间惟一成功建造出来的是乐高积木套组，他每个星期天的晚上都会和女友一起搭积木。

2012 年初，Respawn 做了一个单人游戏雏形，叫做"Worker Base"。任务发生在 IMC 的军事基地，MacAllan 要潜入其中营救被敌人掳走的 Saito。这个关卡的经典时刻发生在玩家攻占野生动物控制塔之时，这是军事基地用于抵御巨型生物攻击的防御塔，被打掉之后就像打开了地狱之门。而后方支援的 Bish 将启动红眼飞船接应 Saito。

这个 DEMO 中已出现飞檐走壁和智能手枪的创意，还有一些来自《蝙蝠侠》与《潜龙谍影》的元素。MacAllan 装备了基因改造的眼睛，能够看穿墙壁。玩家在基地中潜行时，会看到周围敌人的骨架，黄色的骨架表示敌人还没有发现身边的异样，一旦变成红色就表明其已察觉。当玩家被发现后，播放的音乐来自印尼动作电影《全面突袭（The Raid）》。另外一个游戏概念中出现了翻滚的机器人 Marvins，它综合了《机器人总动员》的瓦力以及《霹雳五号》中的 Johnny-5。

在 Woker Base 的制作过程中，Respawn 的开发团队中出现了一些紧张的气氛。多人模式团队认为他们被忽略了，在 4 月份的一个下午罗伊维兹对主程序吉格略提说："我们的火力组需要一些 AI 方面的帮助，这点事也不可能了吗？"之所以对多人游戏部门的要求充耳不闻，是因为程序组大部分人都在忙着将单人部分的样本做出来。

与此同时，Activision 的官司资料不断曝光。2012 年春季曝光的一份内部邮件将 IW 所有主管级人员的工资和奖金都暴露了。曾为《战神 3》设计了波塞冬之战的贾斯汀·亨得瑞（Justin Hendry）在 2011 年加入 Respawn。Respawn 的设计部门几乎所有成员都有差不多十年以上的工作经验，该部门的负责人被叫做"设计四人组"，他们是：福田史蒂夫、麦坎迪斯、瑞克和奥德曼。亨得瑞想在这个部门占据一席之地，但他发现所有人都不愿给他任何反馈，也不跟他说哪个方面做得好不好。有时候亨得瑞感觉整个公司只有他是在实实在在做游戏，其他人都忙着打官司。至今亨得瑞依然认为 2012 年春季是他一生中最艰难的时光，除了对 Respawn 前景的迷茫之外，他的父亲在那年 3 月份因心脏病逝世，他和谈了 7 年恋爱的女友也在那年晚春分手了。

在这混乱之中，第一个可试玩的 DEMO 在 5 月初完成了。文件名是"WORKER_BASE_TEST"，总时长为 12 分钟。这是第一次将配音、音乐、游戏内容一起整合成一个完整的试玩片段。这个片段的最后，MacAllan 在控制塔安装了炸弹，然后说道："炸弹已装好，我们去救 Saito 吧。"接着"2013 年 11 月"的字样出现在屏幕中，上面是 Respawn 的临时 LOGO，图案是凤凰涅槃重生。

问题是这个 DEMO 里一个可操作的泰坦都没有，只有几个在 IMC 基地路边瞎逛的几个样品机器人。

这短短十几分钟的 DEMO 已经被 Respawn 搞得精疲力尽，他们无法想象如何把整个游戏做出来。而且在内部调查中，大部分人认为这个 DEMO 水准一般，不是很吸引人。最普遍的意见是"没人让人惊呼 OMG"的时刻。

关于 WORKER BASE 的讨论很快变成了"是否取消单人部分"，有人强烈反对，艾拉维在 5 月份的一个会议中对福田说："我只知道怎么做故事关卡，如果你们要把故事部分取消，我就走人，找其他工作去。"


■控制塔用于防范巨型生物的袭击。

总要有人做出决定，但能做决定的韦斯特与赞培拉还在打官司。两人在IW工作几年间至少赚了几千万美元，但他们还从来没坐过私人飞机。第一次坐私人飞机，是EA首席执行官约翰·里奇蒂耶洛（John Ricitiello）请他们到EA总部一叙。在开庭前几个星期，媒体对这件官司的报道炸开了锅。



2012年美国国殇纪念日，克里斯·兰伯特回到旧金山父母家探亲访友。一天深夜，他收到了一封紧急邮件，其中要求官司相关的40名IW员工马上召开一个临时电话会议。当时兰伯特刚喝了点酒，他回到酒店，拨号加入了电视电话会议。会议召开者说，这场官司有望在庭审之前48小时之内得到和解。

主程序理查德·贝克说，韦斯特非常渴望和解，他只想尽快回归游戏开发一线。按照程序，如果开庭，韦斯特作为头号关键人物，需要连续三天出庭，接受各种连番盘问。

那天晚上，电话会议开了几个小时，兰伯特听到睡着了。第二天早上醒来时他发现手机就压在耳朵底下。

几个小时候，双方律师出现在加州高等法院，他们宣布已达成庭外和解。被形容为“游戏史上第一案”的这场充满戏剧性的官司就此结束。关于庭外和解的详情永远不会对外发布，不过当天参与采访的一些媒体记者说，韦斯特是笑着走出法院的。

当所有相关人员集合在办公室里签署了最后的稳健，所有人都如释重负，也有人对这起官司这么快匆匆了结感到纳闷。几年来，他们已经设想了该官司最后走向的各种可能，他们在每一顿午餐，每次晚上喝酒时都会谈到这个话题，而现在这一切都结束了。兰伯特被叫到办公室签完文件之后，急匆匆地推开门跑回了自己的办公桌，他无法相信还没上庭官司就结束了。他在2012年6月2日于Facebook中写道：“我们的官司结束了。复原阶段正在到来。”

庭外和解之后，与官司有关的员工们放了三个星期的长假。韦斯特跑去夏威夷度假了，赞培拉回家陪老婆孩子，而麦坎迪斯的妻子就在那时生下了他们的第一个孩子。而在这三个星期里，其他与官司无关的人继续上班，他们对公司的未来心里没底。美术总监马特·柯德对他的手下说：“孩子们，把你们的简历先写好，大家都度假回来后还不知道有没有游戏可做呢！”

无论如何，杰森·韦斯特感到全世界的重担都从肩上卸下来了。他和妻子以及连个孩子一起飞往夏威夷，准备度过美妙的三个星期，在此期间他看电影、读剧本，做游戏的激情又回来了。

韦斯特本来打算在夏威夷玩够三个星期，但是十天后他就决定飞回洛杉矶。2012年7月，Respawn召开了全员会议，会议名叫做“耶稣复苏”。韦斯特对大家说：“好吧伙计们，我知道大家都经历了许多，但是我们要把这游戏做出来，发行商还指望着我们呢。我希望大家把所有的不满都开诚布公地说出来，把这些问题都解决了之后我们才能继续向前。”



韦斯特本来期待会有一次具有建设性的谈话，没想到变成了真正的批判大会。每个员工都有大堆的苦水和抱怨，很多人当面抨击韦斯特，指责他没有平衡好做游戏和打官司的时间。游戏策划杰克·基汀当着所有人的面对韦斯特说：“我已经不相信你了。”

看来韦斯特与开发团队之间的裂痕比想象的更严重。有人在批判他，有人已彻底痛恨他。在大家吵吵嚷嚷之时，制作人德鲁·麦考伊站了起来，径直走出了会议室——他已经听不下去了。

“耶稣复苏”会议留下的伤痕再也没有被修复。之后几天，韦斯特把自己锁在办公室里，仅私下会见了几个主管。他和托德·奥德曼以及弗兰克·吉格略提聊得最多，他们最早离开IW，表明对赞培拉与韦斯特的支持。而这次他们向韦斯特提出要辞职。他们关在房间里聊了三天。当时已经可以看出来多人模式部分是最靠谱的，但奥德曼烦恼的是过去六个月时间，团队追求的是不那么靠谱的单人游戏部分。韦斯特说服两人再多呆几个月把问题给解决了，现在官司已经结束，一切都可以解决。

知道自己失去民心后，韦斯特的行为变得更加古怪。办公室让他感到浑身不舒服，有时候他干脆就不来上班了。2012年7月24日，他在自己的办公室外贴了一张纸条，上面写着“紧急迪士尼之旅”。福田史蒂夫简直无法相信，在项目面临生死存亡之时，韦斯特居然还有心情跑去迪士尼玩。员工们担忧公司就要完蛋了。有人怀疑韦斯特可能不会回来了。麦坎迪斯说：“杰森不认为他对任何人有任何亏欠。”韦斯特很讨厌被人指指点点。麦坎迪斯记得在IW时代，有一次大家一起用公司局域网玩《魔兽争霸3》，麦坎迪斯开始给小组下命令，他让韦斯特多造一些单位，不喜欢被指挥的韦斯特突然把线拔了，暴跳如雷地退出了游戏。“整个公司只有他这么干过。”麦坎迪斯说。

多人模式的重要设计者亚历克斯·罗伊维兹也决定辞职，他受够了那种缺乏方向与领导的环境，他不仅离职，更是退出了游戏业，在当地的一个机场学习成为一名飞行员。就连福田史蒂夫都打算拂袖而去。他记得有天晚上开车回家，突然产生这么个念头：“如果我现在走了，我可能会把这公司毁了。现在剩下能干事的人太少了。”

某个星期一上午，首席动画师格里斯比对一屋子烦躁的开发者说：“你们这些家伙也都要走了吗？如果是的话，我们就不用再做这狗屁玩意儿了。”

赞培拉听到这番话之后不知道该说什么。过去几个月，他有意让自己远离公司的纷扰，私底下已经在给自己找退路。会议上，赞培拉一言不发，部分是因为他不知道如何解除与韦斯特的合作关系。首先他和韦斯特需要厘清和EA的关系，而最近的事件让赞培拉怀疑韦斯特可能也不想在Respawn干下去了。他担心这么下去这个项目乃至整个Respawn都要完蛋。

8月份的一个早上，克里斯汀·克里斯托弗与社区经理艾比·赫比（Abbie Heppe）共乘电梯，克里斯托弗突然感慨道：“我们的故事不该这样结束。我们本应在胜利的欢呼中结束，而不是在啜泣中终结。”



■ WORKER BASE里有泰坦，但不能操作。

第五章：泰坦之战



2012 年秋季，R1 项目终于有了一个较为清晰的方向。福田史蒂夫给它取了个暂定名——“泰坦之战（Titan Wars）”，他在文档中写道：“它有充满个性的丰富多人体验，目标明确，有强烈的世界观感。”火力组的多人游戏概念被取消了，但机师与泰坦被保留了下来。

下面要决定的一个重大问题是单人战役模式的去留。最后他们想到了一个折中的方式——将单人与多人模式结合，成为所谓的“战役多人模式”。整个游戏只能在线玩，但各个关卡又有着单人模式一样的故事成分以及一些对话。福田史蒂夫甚至构想将红眼做成一个 3D 游戏大厅，玩家在里面会面，以及在多人战役的任务之间进行交谈。纯多人游戏是一个大胆的决定，不过这也标志着他们终于开始有一个明确的方向。

在 EA 的红杉市总部里，赞培拉与韦斯特向 EA 首席执行官约翰·里奇蒂耶洛汇报了当前的局面。首先他们表示如今两人之间已无法默契合作，韦斯特对游戏的当前方向很不满意，所以他打算离职。其次是 Respawn 已经决定将这款游戏改为纯多人模式。最后一点是他们不准备按照原合同所述在多个平台上推出该作，Respawn 当前的人力只能做一个平台版本，要么是 Xbox One，要么是 PC。对了，另外还有一个问题是：Respawn 已经把钱花光了。

里奇蒂耶洛简直不敢相信自己的耳朵，他力挺了两年多的项目，竟然用这种方式回报他？此时 EA 的许多高管提议马上放弃 Respawn，但里奇蒂耶洛和弗兰克·吉比欧还是想挽救这个项目。



■ Respawn 的程序员和工程师团队。

2012 年秋季伊始，Respawn 的一些团队成员前往加州纳帕谷参加一年一度的拉格纳拉力赛，比赛的总路程为 200 英里，环绕整个湾区。Respawn 组成了 Bearspawn 赛车队，在武器设计师拉提摩萨的带领下出赛。他们要用这场比赛来放松一下心情，这样才有精力投入到《泰坦之战》即将开始的紧张开发状态。这时在工作室里，赞培拉换掉了设计团队，指派亨得瑞担任主策划，直接向福田史蒂夫汇报，这个决定导致麦坎迪斯与瑞克的不满。2012 年瑞克离开了 Respawn，加入了顽皮狗工作室。



《泰坦之战》的设计与世界观开始成形。单人游戏的角色与概念很顺利地转入到战役多人模式。Respawn 计划了两种势力，一个是巨型企业 IMC，还有一个是在边远星球建立了城市的武装民兵。很多来自单人战役的创意与关卡都经过改造之后在多人地图中使用，比如 Worker Base 就变成了最后的空军基地。

在原来的计划中，玩家一开始游戏时是在泰坦的体内，然后泰坦战死，机师从中弹出，然后将机师当做“第二条命”继续战斗。开发团队把这个比作《超级马里奥兄弟》里吃了蘑菇的大马里奥，被攻击之后变回小马里奥，相当于拥有了第二条命。这样就避免了 COD 等 FPS 游戏中，因为只有一条命所以很容易被秒杀的情况。

杰森·韦斯特去意已决，他无意从福田史蒂夫手中夺回游戏导演的职位。每次他到公司坐电梯的时候总是戴上耳机，也不跟别人打招呼。司雷柏说：“他已经不是过去那个杰森。”

那年秋季，EA 派来的制作人到 Respawn 进行两月一次的例行进度检查，韦斯特出席了会议，并直言对当前的游戏状态非常不满。他对所有人说，按现在的状态，项目应该取消，一半的人都要卷铺盖走人。刚开始没人知道他这话是不是认真的，可能只是为了让大家认识的情况的严峻性。然后有人意识到韦斯特已经当着发行商的面给整个制作组投了不信任票，也有人猜测韦斯特此举只是让 EA 失去信心，然后解除与他的合同。还有一些把韦斯特当父亲般尊敬的人，他们实在无法理解他为何要如此费尽心思地瓦解辛苦开办起来的公司。几个星期后，一名员工在韦斯特的桌子上放了一张匿名纸条，恳请他振作起来，重新对这个一起做起来的项目产生激情。韦斯特看到纸条后，在 12 月 11 日给全公司发了一封全员邮件：“如果要在我的桌上留纸条，请当面给我，谢谢。”



■ Respawn 的音效团队。

赞培拉再次召集 EA 的相关人员召开了紧急会议，韦斯特明确表示要退出，赞培拉表示如果不放韦斯特走，他也将离职，Respawn 可能就此解散。EA 无奈同意。这次会议之后，韦斯特正式离开了 Respawn。

另一方面，福田史蒂夫召集《泰坦之战》的 76 名开发人员，他们要做一个新 DEMO 供 EA 市场部门进行评估。福田史蒂夫尽量让开发者们远离高层政治斗争，埋头做游戏。EA 的市场部会议 GPMM 将于 2013 年 1 月在西班牙巴塞罗那举办，EA 的全球领导们会集中评估未来发行的游戏。如果顺利的话，Respawn 的游戏将于 2013 年 6 月的 E3 展上公布。



"泰坦 VS 人类"——这看似实力悬殊的对比之中，又有一些微妙的平衡，其部分灵感来自一个意想不到的地方——动画片《猫和老鼠》。身手敏捷的杰瑞总有办法对付比它大好几倍的汤姆。Respawn 向 GPMM 会议提交的 8 分钟影像就是围绕"大 VS 小"的对抗概念。虽然一些 EA 高管抱怨本作画面没有《战地 4》那么好，但也不否认 DEMO 看起来非常高速、流畅而有趣。EA 终于看到了《泰坦之战》的真正潜力。

《泰坦之战》的潜力通过 Respawn 品质保障部门的用户测试得到了进一步的证实。Respawn 称之为"纸巾测试"，因为所有测试对象只会看到游戏一次。测试者在泰坦进入毁灭状态被迫弹射时都表示极其有趣，如果时机把握的好，能够直接降落到地面的其他泰坦身上。

2 月 1 日，杰森·韦斯特发送了一封全员邮件，告知了大家都已知道的事实。"我和你们当中的一些人共事了 17 年，半辈子的时间。我相信你们未来一定会成功。"韦斯特说，他将会搬到北卡罗来纳州，部分原因是要照顾生病的老母亲。在邮件的最后，他邀请所有人在当地一家餐馆吃散伙饭。

另一方面，Respawn 对于能否将 8 分钟的 DEMO 扩充成完整的游戏依旧缺乏信心，这家动荡不安的公司仍处在恢复阶段。伤害难以磨灭，公司的新组织架构仍不明朗。赞培拉指派了几个新的部门领导，缓解了各部门之间的紧张关系。亨得瑞担任主策划，埃姆斯利接替了 2012 年底离职的马特·柯德成为主美术师。EA 洛杉矶工作室的艾瑞克·克拉伯（Erik Kraber）空降到 Respawn 音效部门担任主管，音效部分一直被认为是整个项目中最混乱的。

赞培拉以其出色的领导能力，在这关键时刻力挽狂澜，带领团队进入了最后 12 个月的冲刺。亨得瑞的策划组发现，操纵泰坦战斗并不是很有趣。泰坦过于强大，结果就像游乐场的碰碰车一样，变成了漫无目的的彼此对撞。由于对此模式缺乏信心，Respawn 在 2013 年 2 月对游戏设计进行了一次大胆的变更。玩家变成一开始先操作机师，然后呼唤泰坦从天而降，游戏名也因而改为《泰坦天降》。从步兵开始战斗更容易上手，而且更具策略性，玩家在游戏任务中要尽早取胜才能更快召唤泰坦。

每天夜里，亨得瑞与策划组就坐在办公室里一遍又一遍地打比赛，讨论结果，并在设置文档里改数值，包括力量、开火速度、武器杀伤力等。而赞培拉则四处争取合作伙伴的支持。微软给予了各方面的支援，确保《泰坦天降》成为 Xbox 系的独占游戏，并委任德州奥斯汀的 Bluepoint Games 制作 X360 版。微软对 Respawn 提供的 DEMO 非常满意，打算将其作为 E3 发布会的压轴戏。微软的热烈反应给予 Respawn 极大的鼓舞，几年来士气低迷的他们终于恢复了信心。



在 E3 之前几个月，《泰坦天降》的进度迅速推进。音效组聘请作曲家史蒂芬·巴顿（Steven Barton）创作了 110 分钟的战役多人模式音乐，包括交战双方的主题曲。武器与泰坦的音效也做好了。关卡设计师要建造出格局合理的场景，同时适合普通士兵和巨大的泰坦，确保士兵有灵活发挥的空间，又要避免泰坦被卡在某处。

一切都按照计划顺利进行，直到有一天赞培拉上班的路上，他的小型商务车被严重追尾并报废。在他处理事故的后续事宜时，闹出了又一个乌龙：《GameInformer》杂志不小心提前放出了《泰坦天降》的消息，虽然内容很快被删除，但关键信息已不可避免的传遍网络。赞培拉的手机一整天响个不停，业内朋友纷纷打电话发短信询问。

星期天的夜晚，赞培拉、福田史蒂夫、麦考伊等人前往微软展前发布会的排练现场，同时参加的还有很多 Xbox 职员以及游戏发行商，《泰坦天降》的 DEMO 把《战地》、《光环》等大作开发团队都惊呆了。Xbox 事业负责人唐·马崔克在彩排结束后找到赞培拉，对他表示祝贺。在此之前，Xbox



□Respawn 的员工们在 E3 展巨大的泰坦雕像下留下了胜利的合影。

One 的首次公开因为过于强调电视功能而遭吐槽，微软急需一个能吸引核心玩家的大作。《泰坦天降》被当成了次世代的《光环》。

在 E3 展现场，《泰坦天降》成为最具话题性的游戏。EA 内部试玩间里，所有人都想体验一下这个全新感觉的多人游戏。斯皮尔伯格也慕名而来，玩过之后赞不绝口。在 E3 展第三天，《泰坦天降》剧场外已贴满各种大奖的标志。本来 PS4 和 Xbox One 主机才应该是本届 E3 的焦点，结果风头被这么一款游戏全抢去了。它被 E3 官方的"游戏批评家大奖"评为"展会最佳游戏"。面对这一切，三年的痛苦与折磨仿佛都消失了，Respawn 再一次站在了世界之巅。为了庆祝，Respawn 的所有人聚集到洛杉矶会展中心中庭，在 24 英尺高的巨大阿特拉斯泰坦模型下拍了一张合影。

《泰坦天降》的一夜爆红也有一个遗憾。PS 系玩家们感到非常失望。由于 PS4 在声势上超越了 Xbox One，关于推出 PS4 版的呼声日益强烈。实际上，Respawn 内部从来就不同意将《泰坦天降》的完全独占权交给 Xbox 平台，最多是由其独占 13 个月。Respawn 直到 2013 年夏季才知道 EA 已经将永久独占权卖给了微软，也就是在 E3 展的几个星期之后。因为 Respawn 并不直接与主机商联系，合作条件都是 EA 与微软之间谈判的，作为双方合作框架协议的一部分。而 EA 需要借助第一方的力量把品牌影响力做起来，而这种合作需要以独占为前提。



在短暂的胜利之后，等待 Respawn 的是最后的冲刺时期。游戏设计师艾拉维每个星期一会带来 4 套衣服，然后在公司里工作一整个星期，每天都睡在办公室里，一晚上才睡 3 个小时。到了周末才回家与女朋友一起玩乐高积木。

福田史蒂夫知道他们的进度已经落后了，E3 之后他每个星期都要给大家发一封"核心游戏系统完成列表"，催促大家加快进度。有些小改动是在文本文档里手动修改，然后亨得瑞率领的小组连续玩几个小时，对变更的情况进行验证。所有的细节都进行了测试，整体的游戏体验是要做到易学难精。



■《泰坦天降》的场景设定图。





多人游戏地图的支持玩家数量也是争论的焦点。他们实验了 4 对 4、8 对 8，E3 时设定的是 7 对 7，到了 7 月份才明确了 6 对 6 是最合理的队伍规模，够激烈，又不至于太混乱。剧本和对话的录制到了 9 月份都还没有开始。Respawn 聘请了《现代战争》一二两作的编剧杰斯·斯特恩（Jesse Stern）创作了战役多人模式 18 关的剧本。

2013 年 10 月 18 日，艾拉维在 Facebook 上宣布《泰坦天降》已完成 alpha 版本。这意味着游戏主体内容已经完成，剩下就是测试和调优。但《泰坦天降》的情况有点不大一样。到那年秋季，还有一些重大功能进行了争论。游戏的升级系统直到 2013 年 12 月才定下来。泰坦的战略能力，比如阿特拉斯的破坏核心，是在最后期才加入的功能。

在《泰坦天降》的制作后期，Respawn 表现出强大的创新能力与极高的效率。一些已经流失的员工决定回归，亚历克斯·罗伊维兹在最后阶段回到了 Respawn，他说："我回来时，发现文斯就像建造了一个新公司一样，大家都知道这游戏正变得越来越好。"



■克里斯·兰伯特在对《泰坦天降》的代码做最后检查。

alpha 版本做出来之后，文斯·赞培拉坐在自家后院里，对着家里的火炉。那天晚上他给《泰坦天降画集》写了后记。孩子睡着了，狗也休息了，他在平静中写下了这么一段话："我看到了自己所钦佩的人做了让我难过而困扰的事，也看到了一些人为他们信仰的事坚持不懈、不计成本。"

最后他引用了道格拉斯·亚当斯《灵魂漫长和黑暗的茶点》中的一句话："我总是无法到达欲至之处，我总是被命运带往应至之处。"



2014 年 1 月 17 日，这是 Respawn 所有员工等待了几年的几个周末，这个周末他们对《泰坦天降》进行了首次网络公开测试。这也是对微软在 Xbox One 网络上采用的全新服务器架构的首次大规模测试，这种架构将各种多人游戏运算任务转移到了云端平台。

上午 11 点，赞培拉召集所有人开会，讨论周末的 alpha 测试。他对着 80 多人说："所有人都带一套测试机回家，这周末都给我玩游戏去，我们要把所有问题都揪出来。"这时距离将版本提交给微软进行最终测试只有 3 天时间。

那个周末的 alpha 测试情况非常好，全球 3 万多人参与了测试。2 月中旬进行的 beta 测试更是有数百万人参与。即使是这种规模，《泰坦天降》的表现也非常稳定。

Respawn 终于获得了重生，他们获得了自由，并重新攀上了行业的顶峰。坐在办公室里，远眺洛杉矶黑暗的天际线，赞培拉说，他迫不及待地想要看到 Respawn 挣脱束缚之后的真正潜能。《泰坦天降》的发售只是一个开始，这个复苏的巨人，已经做好让世界震撼的准备。

他的问候，你的微笑 Hello Games成长记

文 Delphi 编 秋沙雨 美编 anubis

Sean的理念

“透过公司的名字，（我们）希望传达出一条清晰而坚定的信息，这是一群来自信仰游戏会让生活变得更美好的人们，对全球游戏玩家的衷心问候，我们渴望看到你们脸上露出开心的笑容。”Hello Games的创意主管David Ream如此概括他们的游戏创作理念。在过去四年间，这家位于英国吉尔福德镇的微型制作室，先后推出了《特技车手》（Joe Danger）、《特技车手：电影时代》（Joe Danger：The Movie）等多款创意佳作，他们的工作确实让不少玩家脸上浮现出笑容，不过，Hello Games的成长过程并不总是伴随着欢声笑语，“一位前辈曾告诫我，要想成为一家伟大的游戏工作室，会经历难以想象的磨难，而我们的经历证明了，仅仅是确保一家制作室活着，你就要直面各种艰难的挑战与挫折。”Hello Games的创建者，公司运营主管Sean Murray面色凝重的表示。除了资金一度捉襟见肘，Hello Games甚至还遭遇了一场可怕的洪水。

《小小大星球》的开发商Media Molecule，《火爆狂飙》系列的制作者Criterion Games、全球著名的设计软件和数字内容创建公司Autodesk，以及本文的主角Hello Games都不一而同的选在吉尔福德镇(Guildford)安家落户。这座宁静而绿意盎然的小城是英国萨里郡的首府，一条名为Wey的河流穿行其间，这里离伦敦只有一个小时的车程。在外国人眼中，它只是一个名不见经传的小地方，但英国人却把这里描述为既具有悠久历史又拥有美好未来的幸福之城。几百年前，一些英国王室贵族为了躲避宫廷仇杀和伦敦的喧嚣，在这里建立了一座私密的城镇，如今，那些古老斑驳的城堡还耸立在这里，但吉尔福德镇已经成为了一座名副其实的大学城。Hello Games的四位创始人Sean Murray、Grant Duncan、Ryan Doyle和David Ream钟情于这里的宁静与安逸，背靠萨利大学等知名学府，也为制作室获得充足的人才与技术资源打下了坚实基础。

作为工作室的一把手，个性沉稳老练的Sean Murray评价自己最大的优点就是能够当机立断，而这一点恰恰是Hello Games率受挫折而屹立不倒的重要原因。他出生在爱尔兰，随后和家人辗转于多个国家，8岁的时候又去了澳大利亚，这段经历使得Sean Murray的英语口音有些古怪，他自嘲说话的腔调十分有“笑果”。6岁的时候，Sean Murray就在Amiga电脑上自编了一个简单的文字冒险游戏，尽

管“表现简陋又糟糕”，但那时他就立志成为一名游戏设计师。大学毕业后，他加盟了Criterion Games，负责技术方面的工作，参与开发了《火线狂飙3》，随后他成为了Kuju Entertainment的技术主管，这家制作室参与开发了《死亡之屋 过度杀戮》、《指环王 阿拉贡的冒险》某些主机版本的制作。下属的Vatra Games还主导开发了《寂静岭 暴雨》。

在Sean Murray看来，他辞职创业的核心原因是：如果是大公司的一员，他也许永远无法创作心中渴望的游戏。他的三位Kuju Entertainment的老同事Grant Duncan、Ryan Doyle和David Ream对此也深有同感，于是，Hello Games在2009年7月诞生了。直到《特技车手》发售后的一段时间，这间工作室始终保持着四个人的规模。Sean Murray是运营主管，Grant Duncan和Ryan Doyle分别担任美术和程序主管，生性欢乐的David Ream除了肩负创意主管一职，还要负责对外宣传、市场企划等工作。最辛苦的人当属Grant Duncan，他一手负责概念草图、渲染图、人物角色和场景设计等工作，即使现在公司员工数量已经增加到8人，他依然是整个制作室唯一的美工。这种小快灵的风格，有利于微型制作室减少成本，激发每一名员工的潜能，但是却无助于解决Hello Games日益捉襟见肘的资金短缺状况。

四人在创业时共筹借了大约75万美元，大部分资金用来租赁办公室，购买硬件开发设备，但随着游戏开发过程的深入，他们逐渐意识到，很多创意是需要用金钱来支撑的，一些技术授权以及委托制作音乐音效的花销就像是在滚雪球。在最困难的日子里，四个人已经几个月没有拿到工资，就连乐观的David Ream也意识到工作室“真的有可能完蛋”。突然有一天，Sean Murray告诉大家问题都解决了，因为他卖掉了自己的住宅。Grant Duncan动情的表示：“Sean对制作室倾注了全部心血，我们都没有想到他会卖掉自己的房子，可他告诉我们，如果没有Hello Games，我们才真的会‘无家可归’。”



Hello Games的第一步

《特技车手》的创意来自于工作室内部一个叫做Joe的玩具布偶，闲暇时，他们总是将这个倒霉的布偶扔来扔去，突然间，一个驾驶摩托做各种特技表演的有趣点子在他们的头脑中浮现出来。Joe Danger是一名特技摩托手，他要在各种危险或搞怪的场景中，驾驶摩托上演各种夸张的技巧，从而打破世界纪录，迎来观众的喝彩。在这款令人捧腹和风格喧哗的游戏中，玩家不仅要绞尽脑汁实现更高的特技完成度，还要收集各种金币、字母和星星等。游戏的任务目标十分丰富，除了竞速和限时收集金币，还包含撞击制定目标和解谜。值得一提的是，游戏的赛道编辑器功能强大，简单易用，还可以将场景分享给好友。作为一款麻雀虽小，五脏俱全的创意小品，本作很好地树立了Hello Games轻松幽默，“知易行难”的游戏理念和设计风格。

《特技车手》可以视为Hello Games对游戏业送出的第一声问候，但遗憾的是，他们却没有得到发行商微笑的回应，现实的情况比这还要糟，几乎没有发行公司愿意代理他们的产品，少数几家公司干脆提出低价购买游戏的版权，这是Sean Murray不能接受的方案。有些发行商派来的工作人员并不懂电子游戏，他们批评游戏的金币设计过大，使得游戏看起来并不是很真实，对于这种无厘头的评论，Grant Duncan简直哭笑不得。还有一位管理者认为游戏过于喧哗、热闹，无法让玩家“静下心”体验游戏。值得一提的是，某个发行商曾建议他们，应该将游戏中的角色都改成猴子，Sean Murray是《马里奥赛车》和《超级猴球》的铁杆爱好者，他最终变相采纳了这个提议，在游戏的DLC中加入了两个可爱的猴子角色。

在寻找代理商的过程中，Sean Murray曾直言不讳的抨击微软对独立游戏开发者的态度，称X360平台是“独立游戏的屠宰场”，至于任天堂，他干脆认为这个游戏产业的老牌巨头对独立游戏开发者“漠不关心”。最终，Hello Games的《特技车手》成为了PS3平台的座上宾，SCEE旗下专门协助和扶植第三方开发者的Xdev团队，为他们提供了所需的开发基金，在代理发行这款游戏的同时，保证了Hello Games自主拥有《特技车手》的品牌。Sean Murray对索尼充满感激，而这段经历也让他更充分地认识到当前游戏产业的生态系统，对于自己过往的评论，他承认“有些愤世嫉俗”，而随着《特技车手》的成功，也为他们赢得了来自微软的尊重，一年后，《特技车手》登录了XBLA平台。Grant Duncan坦言，“这不是微软的错，也不是开发者的错，这就是游戏业的现状，对此我们应该保持现实主义的态度。”



▲从左到右依次是David Ream、Sean Murray、Grant Duncan、Ryan Doyle



平安夜的洪水



本作的 Metacritic 综合媒体评分超过了 86，这一成绩对一款独立游戏而言，堪称是耀眼的胜利。游戏在北美地区 PSN 平台发售第一周，销量就超过了 5 万套，帮助 Hello Games 在短短几天就收回了成本。三个月的累计销量超过 10 万套，位居由索尼提供发行基金的第三方独立游戏销量排行的第三位，前两名分别是《Hoard》和《Tales from Space: About a Blob》。此后，Hello Games 再接再厉推出了《特技车手》的多款 DLC 及续作，公司的发展由此驶上了快车道，他们开始筹划一款野心勃勃的作品——以“无限空间”为核心系统的科幻游戏《无人深空》(No Man’s Sky)。本作不仅将拥有一个庞大的开放世界，而且它将是无边无界，任由玩家自由探索的浩瀚宇宙。



▲一片狼藉的Hello Games办公室

2013 年圣诞节前夜，吉尔福德镇遭遇了十年一遇的大暴雨，Wey 河的河水迅猛上涨，很多在河畔搭建的房屋被洪水冲坏。Hello Games 的办公室在小镇的街道上，离河岸有些距离，Sean Murray 和同事们自认为安全，依然选择在办公室加班，讨论新游戏的各种设计问题。这是他们连续第三年放弃圣诞节假期，不过老天爷似乎是想让他们放假休息几天，洪水开始涌入街道，Hello Games 办公室旁边是一座地下停车场，汹涌的洪水灌满了整个停车场，接着停车场的玻璃被水压挤碎，河水涌向了 Hello Games 的办公室，随着深受工作室员工“爱戴”的饮料机轰然倒地，大家才意识到情况的危险性，赶紧跑到了更高的楼层。

Grant Duncan 事后回忆说：“洪水涌入的速度真的快得惊人，甚至超出了我们的常识，这是一次十分危险而又刺激的体验，我想我们会把洪水这一概念加入到新游戏之中。”在洪水退去之后，Hello Games 的办公室一片狼藉，全部电脑、笔记本、开发机和其它硬件设备报废，预估超过 30% 的开发数据和图纸素材遗失，这些打击对任何一家游戏开发公司来说都是难以承受的，更要命的是，由于考虑到成本因素，公司并没有缴纳足够多的保险金额，经过一番考察，保险公司的代理人给出的回答是：这种情况很难获得理赔，至少目前的情况是责任不明的。Sean Murray 在自己的推特上沮丧的表示，自己的眼泪似乎都要倒流了。

在这场洪水中，Hello Games 的损失究竟有多大？ Sean Murray 坦言损失足够制作一款精良的独立游戏，而且由于办公室被洪水冲坏，修复需要几个月的时间，他们还需要寻找新的房子。对于已经进入实际开发阶段的《无人深空》来说，这些都算得上是噩耗。不过，让他们感到非常欣慰的是，那些在过去收到他们游戏“问候”的玩家们，纷纷给与他们支持和鼓励，有些人提议在众筹网站上为他们捐款，有些玩家则表态称接受《无人深空》适当的延期。对于上述两个问题，Sean Murray 给出了明确的回答，在对玩家的热忱帮助充满感激的同时，他强调 Hello Games 不需要捐款——尽管捐款“会让我们过得更舒服一些”，现在的糟糕状况是工作室可以独立解决的。至于游戏的延期，Sean Murray 的回复是：绝不！

Hello Games的微笑

现在，Hello Games 暂时委身于一个破旧的厂房之中，新的办公室正在装修，会在 6 月分正式启用。令人欣喜的是，大部分被洪水损坏的硬盘数据已经被恢复，索尼免费寄给他们全新的开发机，用以替代那些泡汤的开发套件。事情在慢慢走上了正轨，但这并不意味着 Hello Games 就可以高枕无忧了。事实上，外界对他们野心勃勃的《无人深空》疑问颇多，只有 8 个人的制作团队能否承载这样一款庞大的开放世界游戏？更重要的是，所谓的无限空间的设计方案，在游戏产业历史上曾经被多家公司提出过，但他们从未取得过成功。对此，Sean Murray 的话十分耐人寻味，“我们渴望制作一些大公司无法实现的作品，用我们自己能够承受的方式来打造真正独一无二的体验，事实上，我们还没有揭开《无人深空》的面纱。”



《无人深空》最大的卖点就是允许玩家探索无限的空间——由系统随机生成的星系与星球，每颗星球上都有着独特而在逻辑上比较合理的生态特征，比如在一颗沙漠星球上潜伏着巨大的沙虫和不期而遇的沙漠风暴，而在一颗看似宁静安详的星球上，也许能够找到失落文明的遗迹。当玩家发现了一颗星球后，这颗行星就会出现在宇宙中，如果玩家对它进行了各种改造，其他玩家也可以即时看到，甚至玩家还能将星系地图分享给好友。游戏除了无穷无尽的探索元素，还引入了战斗、贸易等系统。我们很难去质疑 Hello Games 游戏理念的正确性，但我们更关心他将如何一一兑现这些承诺。毕竟，如果一场致命的洪水都打不倒 Hello Games，我们似乎可以乐观的去期待，这一次他们会让我们的脸上浮现出更灿烂的笑容。



周游列闻

GAME PERIPHERAL NEWS

死后余生：罕见主机模拟器背后的故事

历史上一些名不见经传的主机也有自己的模拟器甚至有十分完整的游戏库

文 清国清城 编 时雨
美编 anubis

美洲虎复活

对于James Hammons（绰号Shamus）来说，《毁灭战士》以及一个没有四肢的白手套卡通吉祥物，点燃了他对雅达利美洲虎主机的迷恋之情。在90年代初，他本来放弃雅达利ST和IBM PC类的计算机游戏，转而去玩id Software的FPS，但是当他听说《毁灭战士》将要登陆他最喜欢的公司所推出的最新64位主机，他开始有些期待了。而真正的魔力来自后面。"我看到了《雷曼》的前瞻，当时它原本打算成为美洲虎的独占游戏，它的画面屌爆了！"

今天，Hammons是Virtual Jaguar模拟器的首席开发者，正是因为他们这些狂热爱好者的存在，那些本来早就被世界遗忘的主机，以另外一种方式留存了下来，在一个小圈子里继续保持活跃。那些模拟器开发者、业余历史学家，以及数字考古学家们，希望人们记住美洲虎也曾是一台挑战任天堂与世界统治地位的传奇主机，还有曾经开创3D游戏之先河的Virtual Boy，以及在那个年代充满野心、后世却鲜为人知的Nuon与先锋的LaserActive。

雅达利美洲虎发售于1993年11月15日，先在北美上市，一年后在日本和欧洲发售。这是命运多舛的雅达利的最后一击，由于其开发难度极大，在开发者中变成了一部臭名昭著的主机，《毁灭战士》和《雷曼》乃至另一款独占大作《Tempest 2000》都救不了它。1996年，雅达利黯然退出主机市场。

那时Hammons也放弃了美洲虎，但是关于它的记忆永不褪色，几年后他开始寻找能够玩美洲虎版《雷曼》的模拟器。虽然其他经典主机的模拟器种类多样，但是美洲虎模拟器还真找不到。只有一个叫做David Raingeard的人正在开发美洲虎模拟器"Potato Emulator"，进展还挺顺利。然而在2003年中，Raingeard一声不吭地停止了模拟器的开发。他将已有的开发成果公开发布，另一个叫做SDLEmu的编程组织以此为基础，建立了开源的Virtual Jaguar计划。但是Hammons发现《雷曼》还是不能顺利游玩，所以他决定研究一下源代码，看自己能否解决这个问题。

Hammons发现前人写的代码简直是一团糟，使用的是X86汇编语言写的近源68000核心，便利性极差。此外其中还使用了与特定游戏相关的脚本，所以只适合一部分游戏。Hammons心想：难怪Raingeard放弃了这个项目，他已经把自己带进死胡同了。在这种情况下，要想实现对《雷曼》的兼容并不容易。

Hammons将代码库进行了大刀阔斧的改变，然后向SDLEmu的Niels Wagenaard介绍了自己的改动。几年后，Hammons成为Virtual Jaguard计划的首席开发者，之后更成为惟一的开发者。他和其他一些业余爱好者至今仍对该模拟器进行修修补补，对一些无法正常运作的游戏进行分析。

这个模拟器每次的性能与兼容性提升，都会获得AtariAge论坛一众美洲虎粉丝的拥护。Hammons说，美洲虎的玩家小圈子这些年有复苏之势，部分原因也是其模拟器的推动，甚至还有人制作了美洲虎的同人新作。2011年美洲虎新作《Downfall》发布，这是由美洲虎游戏业余开发团队Reboot开发的游戏，该团队由6名程序员组成。游戏本身很简单，玩家的目标就是在下落的时候保持在画面中的特定范围内。之后《Downfall》成为了Virtual Jaguar模拟器的同捆游戏。去年Eric Chahi的《另一个世界》也移植到了美洲虎上，这要感



激编程团队 The Removers 的成员 Sebastien Briais

虚拟小子

像 Hammons 一样，因为兴趣与美好的回忆而研发模拟器的业余爱好者还有不少，有些人完全就是单干。

Christian Radke 于 1999 年创办了 Planet Virtual Boy，目的是保存、记录以及开发 VB 的游戏。没想到很快就形成了一个相当活跃、规模不小的社区。

1995 年中，VB 在日本和美国发售之后，虽然销量不高、且惨遭耻笑，但是也有不少玩家在初次体验之后就被深深震撼了，Radke 就是其中之一。现在他是一位专业网页开发者，他决定证明 VB 的价值，并且让全世界看到。13 岁那年，Radke 在德国任天堂官方杂志上看到了 VB 的一页介绍，从那时起就留下了深刻的印象。但是他一直没有机会搞到一台，直到 1999 年才第一次体验了 VB。从此他就迷上了这部早已入土的主机。

“研究与记录小众向主机和它们的历史，对我来说和一款好游戏或者建网站一样有趣，”Radke 说。“寻找旧杂志与网站，与原开发者交流，从游戏源代码中寻找被删除的内容，发现过去无人知道的细节，发现未发售游戏的图片——这就像一种数字考古工作。”

Radke 和他的 Planet VB 同好们从头开始开发了好几个 VB 完整游戏，Radke 自己做的游戏有《Sokoban》的克隆之作《Blox》，这游戏还接着开发了一个续作。其他人还开发了音乐游戏、平台动作游戏，以及一款未完成的、完全非官方的《马里奥赛车》续作。他们找到了许多市场宣传资料，包括游戏截图与视频，还有官方文件，以及一些被当做垃圾处理的没有卖掉的游戏，卡带与 ROM 都有。Planet VB 社区开发了自己的开发工具，将开发自制游戏与应用的过程简化。这个网站还举办了自制编程大赛，差不多是两年一次，最近一次的比赛诞生了能在 VB 上运行的 GB 模拟器。

VB 是一部短命的主机，当年发售之后几个月就被任天堂放弃了，推出的游戏数量很少。所以与其他主机相比，管理 VB 相关的东西较为容易，将一切全部收集是非常可行的。VB 的全部游戏只有 22 款，硬件版本也不多，相关周边数量有限，甚至当年的相关报道都能找到。

但是与 VB 相比，另一部十分小众向的主机就没那么幸运了。





■美洲虎主机在很多方面的设计都很失败，其中最失败的可能就是这款手柄。

镭射时代

“历史永远是由胜者书写，”游戏开发专业学生及先锋 LaserActive 游戏机的历史学家 Max Krieger 说。“但这也造成了很多不明朗的地方。我认为人们，特别是游戏开发者，应该知道那些失败者。”Max 在芝加哥的德保罗大学学习游戏编程，几年前他在浏览维基百科时发现了 LaserActive 主机。

先锋的 LaserActive 是游戏机历史上的一个异类，发售于 1993 年底，当时的价格高达 970 美元。这还只是基本版主机的价格，它其实就是一部镭射光碟播放机，如果要玩游戏，还要额外购买相应的模块，这种游戏模块有两种，分别用来玩世嘉 MD 和 PC-E 的游戏，两个模块的售价分别为 600 美元——比直接购买单独的主机还要贵几倍！此外还有两种其他模块，分别用于连接电脑以及用来唱卡拉 OK。此外还有一个 3D 眼镜，可以用来玩轨道射击游戏游戏《Vajra 2》以及其他一些非游戏的多媒体作品。

过去两年半以来，Krieger 将大部分的闲暇时间用来寻找这部罕见主机的一切相关物品，他说：“LaserActive 吸引我主机的原因是因为它太奇葩了，它非常庞大，像一个完整的娱乐中心，它噪音巨大，价格昂贵，让人不禁纳闷，这玩意儿是怎么发售的？”

让他更纳闷的是先锋 LaserActive 没有模拟器。同一时期的流行主机都有功能完善、速度很快的模拟器，一般是在 2000 年之前就有了。后来 LaserActive 同时代的很多小众向主机也有了模拟器，比如飞利浦的 CD-i、雅达利的美洲虎、富士通的 FM Towns Marty 等。而先锋的主机连个正在开发中的模拟器都没有。在网上与它和它的游戏相关的资料也非常罕见。于是 Krieger 就开始深度挖掘，此后就再也停不下来了。就这样，他创建了 LaserActive 保存社团，以记录和分享自己的发现。

Krieger 花了 450 美元买了一台二手的 LaserActive 还有 5 款游戏，以及一个世嘉 MD 的模块，然后用这套装备录制了视频，上传到 YouTube，算是为后世留下了资料。更为实体化的内容保存也正成为可能。SpritesMind MD 游戏开发论坛的一些人发现，可以通过世嘉手柄连接 USB 的适配器将镭射光碟的内容导出来。这为模拟器游戏创造了可能，只要将 SEGA CD 和 PC-E 模拟器进行改造即可。

下一个比较困难的地方在于镭射光碟的视频并非数字的，而是类比格式的，它有点像胶片保存的电影，所以不能 1:1 保存为数字格式。无论进行怎样的格式转换，都会在转换过程中损失掉一些东西。

现在 Krieger 的主要工作还是获取游戏的视频、资料的照片、宣传资料等，另外一个收藏家 Tom 也和他一起合作。信息部分来源于网友提供，但主要还是在网上搜索，包括谷歌文献、日本 eBay 以及归档的新闻稿，加上寻找前 LaserActive 开发者提供的一手资料。Krieger 认为这对于电子游戏历史的完整保存有重要意义，对于那些学习游戏设计的学生，他们知道很多经典游戏，但是并不知道那些昙花一现的主机上，也有一些出彩的游戏设计。“我认为他们只要知道一点这些东西，将会完全改变他们的看法。”

超级模拟器

Nuon 也是一部极其罕见的主

机，在该主机上总共只发售了8款游戏，还有十几款游戏被取消了。Nuon是由多名前雅达利美洲虎硬件团队成员多年研究之后开发的，实际上就是在一部DVD播放机上面搭载了一个图形芯片，使其具备了玩游戏的功能。在2000年11月到2002年7月期间，有多家生产商生产了Nuon主机。收藏家Kevin Manne说："它实际上就是PS2的概念，出来的比PS2更早。他们想要造一个特洛伊木马，用游戏机处理器替换现有的DVD播放机解码芯片，从而为生产商实现最低的升级成本。"

Nuron败得很惨，生产商要求出更多的游戏，而游戏开发商需要更大的装机量。该主机上的主力大作是《Tempest 3000》，可惜这款独占游戏也丝毫无法改变它的命运。2001年末，Nuon的研发商VM实验室宣告破产。

Nuance是Nuon的模拟器，它每个新版本的发布，确实都吸引了很多人的关注。令人惋惜的是，它惟一的一名编程者Michael Perry在2007年死于脑动脉瘤，年仅32岁。他曾通过逆向工程的方式破解了整个系统，在2000年初就使其能在电脑上运行。之后的每一个版本都变得更快更好，但是在游戏运行方面，直到他去世之时也未实现流畅运行。此后再也没有人进行这款超小众向主机的模拟器开发。

这类罕见主机的模拟，可能要依赖综合型的模拟器研究项目。著名街机模拟器MAME有一个姊妹项目，叫做MESS，即"多模拟器超级系统"的简称。该模拟器开发至今已有超过10年时间，其中包含了700多种电脑和游戏机的驱动，很多都是来自小地方的罕见主机版本。他的开发者之一是Miodrag Milanovic，当初参与这个项目的目的，是要记录其祖国塞尔维亚的一些本地主机，比如Pecom 64和Lola 8A。

将MESS捐献者们聚集在一起的，是"将所有电脑与游戏机保存在一个地方"的共同理想，让所有人通过它就能玩到任何主机的游戏，不管这主机有多罕见。这是一个难度巨大的目标，但它的参与者大多是过去17年来通过MAME收集了史上所有街机游戏的人们。现在他们的重点已经从MAME转到了MESS，这是因为近年来推出的新主机更加难以模拟，比如世嘉的Lindbergh街机，这款推出于2006年的街机，运行的游戏有《VR战士5》、《冲破火网 高潮》等。模拟这款街机，最大的难度是其主板搭载的加密模块。还有一些机体无法模拟，是因为能够找到的资料太少，其所采用的技术鲜为人知。

还有部分不算罕见的主机，其模拟器的开发难度也很大，比如世嘉土星。当年土星因主机构造复杂，为其开发游戏的难度很高，而对其进行模拟的难度更高。MESS捐献者Angelo Salese说："它有两颗标准CPU，加上用于音效处理的另一颗，此外还有两个视频芯片，以及一些子系统和一个微控制器控制着整个系统。"到现在，黑客们还是不大确定有些部件是怎么运作的。

在掌机方面，Tiger公司的Game.com也是一部很难模拟的机器。模拟器开发者们只有关于其主芯片和部分外围配件的功能描述，





但是没有CPU内核的资料。几十年前苹果与Bandai合作的Pippin主机至今也未被模拟，虽然它使用的是麦金塔7.5.2系统，使用的处理器与当时的低端Mac相同。在这部主机上所有的游戏加起来不到80款，其中包括当年Bungie推出的《超级马拉松》。不过有些Pippin游戏可以在Mac模拟器Sheepshaver上面运行。

在模拟器的世界里，任何开发工作都是靠开发者的兴趣推动的，尤其是那些开发罕见主机模拟器的人们，全世界也就那么几个，如果它们不做，那么那些主机可能就永远流失于历史长河。就像一位开发者所说："将这些游戏与应用以数字的方式保存下来，才能让这一部分历史不至于从此消失。"

游戏测试员：玩家入行之道

这是游戏行业最基层的工作，也是可能诞生顶尖制作人的重要工作

作为游戏行业里最基层的工作，游戏测试员可能是很多玩家进入到游戏行业的一个跳板。游戏测试不一定是寻找BUG，比如有一种本地化测试员，他们的工作就是寻找翻译上的不妥之处，让一些语句更自然，甚至重写对话。

本地化专业公司Babel Media的负责人Keith Russell说："曾经有人找我们给一个问答游戏做翻译，我说这种游戏怎么全球化？'去年的X-Factor入围者是谁？'这种问题放到巴西有何意义？"

有些测试员的工作室整天在《古墓丽影》的墙壁上到处撞，看看是不是会在哪个地方陷进去。有些测试者要在网游里检查经济体系，看是否存在令人钻空子捞钱的漏洞。有些测试者负责将错误信息重新改格式，有些测试者负责检查RPG里的任务脚本。有些测试者是由游戏开发者雇佣的，与关卡设计师和程序员一起工作。大部分是像Babel一样的独立公司，很适合那些需要控制员工人头数的工作室。

"之所以需要我们，是因为很多公司知道他们可能只需要语言团队4个星期的时间，所以他们没必要聘用专职人员。"Russell说。"而我们知道只要给动视做一个星期，再给EA做一个星期，类似这样一直做下去，就形成了稳定的业务。"

在英国每年会举办一次TestFest大会，目的就是促进测试服务双方的交流与合作，各行各业的人都会参加，从冰箱专家到手提箱专家、赌博机专家、军事设备专家……有时候测试不仅是要找出谁都能看出来的错误，更需要一些专业知识，将不专业的内容揪出来。所以不同类型的游戏需要各自领域的顾问，也要有专业人士兼职做测试。

EA Casual总裁Harvey Elliott表示，游戏开发成本从1992年的平均50万美元，提高到2008年的2000万美元，到了PS4/XOne时代，成本更突破1亿美元。随着投入的提高，游戏测试也变得更加重要，谁也不想一个投入上亿美元开

发的游戏因为几个低级错误而被耻笑。VMC 游戏实验室的高级测试主管 Anders Muldal 说："过去游戏并不是一个很大的产业，所以有一些 BUG 的话也不是什么很了不得的事，因为大家的期望值没那么高。很多人以为游戏就是一个人一台电脑就能全部做出来了。而现在，游戏的投入堪比电影，发售时广告打得铺天盖地，特别是 3A 级大作。我认为大家变得更挑剔了，他们认为游戏就应该有好莱坞大片的质量，应该是完美无瑕的！"

Bethesda Softworks 的《上古卷轴V 天际》获得了超高评价，但是险些因为 BUG 和小瑕疵太多而名声尽毁。《质量效应 3》巨大成就因其争议性的结局而毁誉参半。如今游戏在发售之前就会被人放到显微镜底下，一些小瑕疵都会被无限放大。Ninja Theory 的新《鬼泣》因为帧数低而饱受恶评，还有一些《光环》粉丝因为《光环 4》的界面太碍眼而怒气冲冲。即使是在手游领域，玩家也十分挑剔，而且因为用户评分方便，且评分排名能够决定游戏在排行榜上是否能进入一个比较醒目的位置，因此对销量意义重大。

这一切都决定了如今游戏的测试需求巨大，不过游戏开发商、发行商和专业测试公司对于聘用什么样的人还是有很多讲究。全身心的热爱游戏自然是一个前提条件，VMC 的运营经理 Bradley Shaw 说："必须要专注，必须要有激情。激情是关键，你要花大量时间，要最早上班最晚走。"

光有激情还不够，你还要有对游戏的深入认识。《足球经理》开发商 Sports Interactive 曾在夏季招聘 10 个实习生，收到了 500 份申请，最后招进来的几乎全都是《足球经理》论坛成员，都是对该作极为熟悉的。该工作室经理 Miles Jacobson 说："我们不会聘请从没玩过我们游戏的人。"

另外一个必要条件是对细节的重视，还要知道哪些问题是需要优先解决的。"我认为要做到一个 BUG 都没有是不可能的，" Jacobson 说。从成千上万的问题里面找出最需要解决的问题，才是最好的测试团队，他们知道目标用户能够容忍哪些问题。不同类型的游戏在 BUG 的优先度方面也有区别：一个核心 COD 玩家肯定会马上发现 BUG，而且会非常挑剔，而一个 9 岁的跳舞游戏小姑娘玩家，可能没那么容易发现 BUG，就算发现了也不在乎。



招聘游戏测试员的前提是对游戏有爱，但是这份工作本身往往是在扼杀对游戏的热爱。再喜欢的游戏，在同一个地方重复几十遍之后也会玩到吐。对这些玩家来说，比较欣慰的一点是他们能够比其他人早好几个月玩到心仪的游戏，有时候还能提前一两年玩到新主机。有时候，在这些测试员里面，还会出现一些游戏设计方面的天才，他们不仅看到了 BUG，更看到了游戏设计上的缺陷，并提出切实可行的修改意见。有些游戏工作室会进行所谓的"游戏性评估测试"，由游戏测试员转职为顾问的玩家，在这样的测试中所提出的意见，可能会决定整个游戏今后的制作方向。不少知名游戏制作人都是从测试员做起，所以对于没有行业从业经验、没有美术功底、没有编程技能的玩家来说，游戏测试也许是入行的最佳切入点。

滑板、吉他与枪：Neversoft兴亡记

动视曾经的第一爱将，20 年几经沉浮之后，终于退出历史舞台

今年 5 月初，Neversoft 将解散且并入 Infinity Ward 的消息令人唏嘘感叹，这家工作室曾是动视旗下的首席猛将，他们打造的"《托尼滑板》系列"为动视创造了最初的辉煌。而现在，这家有 20 年历史的工作室正式退役。

与很多 3A 大作开发工作室一样，Neversoft 的历史从 90 年代初美国游戏业的蛮荒时代开始。随着 CD-ROM 的到来，各游戏公司开始雄心勃勃地制作大容量大作。很多年轻人进入了游戏开发领域，这个被日本人主导了多年的行业，出现了许多美国人。

明星效应

Neversoft 的创始人就是 3 个看到了新时代机遇的年轻人，他们分别是：Joel Jewett、Mick West 和 Chris Ward。这家工作室先从开发难度很低的小游戏开始，他们的第一款游戏叫做《骷髅战士（Skeleton Warriors）》，根据 Playmates 系列玩具改编。它的第一个版本是 MD 版，但是开发中途被取消了，不过后来成功重制搬到了世嘉土星和索尼 PS 上。



■创始人 Joel Jewett。

《骷髅战士》并没有给玩家留下深刻印象，之后几年对这个初生的公司来说非常艰难。他们开始制作根据漫画《幽灵骑士》改编的游戏，委托方是水晶动力公司，但是在游戏即将完成之时被取消了。大受打击的 Neversoft，通过另一单生意总算活了下来，那是为 Shiny Entertainment 将《MDK》移植到 PC 上。

Neversoft 的下一款游戏是

一个原创游戏，名为《大枪（Big Guns）》，其玩法与《幽灵骑士》相似，可惜也未能顺利发售。尽管如此，它为Neversoft今后的成功奠定了基础。

虽然《托尼滑板》才是Neversoft的成名作，但是这家公司能够时来运转，还要感激另一位名人：动作片巨星布鲁斯·威利斯。

1998年，动视对当时濒临倒闭的Neversoft产生了兴趣。虽然他们不喜欢《大枪》，但是这款游戏的底层技术以及图形引擎却吸引了他们。动视于是和Neversoft签了合同，由他们负责将一个暂时中止的游戏重新启动，该作名为《启示录（Apocalypse）》，由布鲁斯·威利斯饰演主角并且提供配音。这个项目最后做出来的只是一个十分平庸的3D射击游戏，但是动视对于Neversoft做出来的东西相当满意，所以打算再给他们一次机会——用《启示录》的引擎（后来这款引擎也成为《蜘蛛侠》的基础）制作一款滑板游戏。

这款滑板游戏就是《托尼滑板》，它成为动视在PS时代最重要的经典之作，更可说是PS时代最成功的极限运动游戏。Neversoft从此成为业内最著名的游戏工作室之一。在此之前从来没有哪款滑板游戏获得过很大的成功，极限运动类游戏玩家一般都是相应运动项目的爱好者，受众群体有限。而《托尼滑板》用一套令人上瘾的玩法，使得不会玩滑板的人也很容易欲罢不能。此后的系列作不断改良，最重要的是《托尼滑板2》加入的手动连续花式特技，让玩家玩到根本停不下来。三代加入的“恢复”功能，让专业玩家做出无限连续花样动作成为可能。



《托尼滑板》与ESPN的《X-GAME》一起，掀起了空前的极限运动游戏热潮。各种极限运动游戏开始出现，比如《米拉职业越野自行车》、《斯雷特职业冲浪》等，都是由动视公司推出。这些游戏都可以说是继承了《托尼滑板》的DNA。对于托尼·霍克本人来说，这个80年代的滑板明星，因为这款游戏的流行而成为新一代的偶像，借此机会他接到了不少广告代言的生意。

10亿美元的奇迹

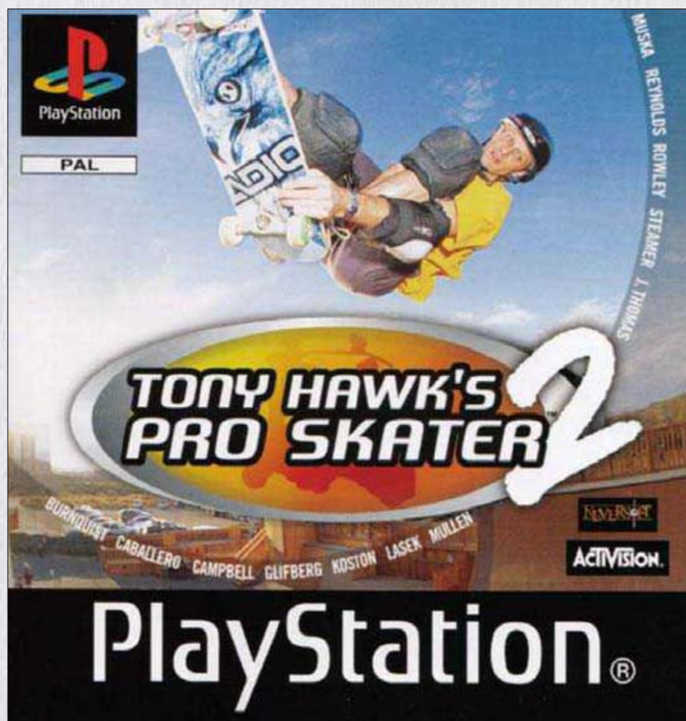
动视的一向原则是不断复制成功模式，将一个成功的套路无限使用，尽一切可能扩大范围，直到这种模式再也榨不出利润。这样的结果是必然造成审美疲劳，尽管Neversoft已经努力创新，《托尼滑板》还是不可避免地开始走下坡路。

《托尼滑板4》原本是计划中的系列最后一作。但是在该作发售之后，动视还是不愿意撒手。“《托尼滑板》系列”仍然有利可图，动视还要继续榨取剩余价值。Neversoft只能硬着头皮，通过新玩法的摸索勉强维持。《托尼霍克 地下滑板》尝试加入了脱板动作，以及具有电影色彩的故事。《托尼滑板 美国废墟》加入了大型开放场景。《托尼滑板 Project 8》以及之后的《试验场》，都进行了或大或小的改变，但都无法掩盖《托尼滑板》核心游戏体验被透支的事实。

这些年，Neversoft惟一一个还比较特别的游戏是2005年与《美国废墟》同年发售的《GUN》。该作试图创造一个开放的西部蛮荒世界，游戏发售获得了相当不错的评价，可惜销量不大好。后来这个西部游戏概念被Rockstar借鉴，5年后由Rockstar圣地亚哥工作室开发的《荒野大救赎》大获成功，销量超过千万。如果当年Neversoft将《GUN》的概念深入挖掘下去，或许会变成与《荒野大救赎》一样成功的游戏系列。

当“《托尼滑板》系列”没落之时，Neversoft找到了另一个机会，参与了又一个游戏业界的新热潮——《吉他英雄》。该系列的第一作是由RedOctane和Harmonix合作开发的，前者主要负责硬件的设计与生产，后者负责游戏的制作。2006年动视收购了RedOctane，而维亚康姆集团及其旗下的MTV Games收购了Harmonix。因为RedOctane之前是做硬件的，所以还需要一个游戏工作室负责其游戏新作的开发，Neversoft抓住了这次机会。虽然《吉他英雄》与《托尼滑板》完全不同，但也有一些相似的之处，比如都需要抓准时机连续按键，而且二者都有大量出色的授权音乐。

由Neversoft开发的《吉他英雄Ⅲ》完全抓住了Harmonix作品的神韵，并且通过史上最豪华的授权游戏音乐阵容，成为所有音乐游戏玩家不可错过的游戏。Neversoft也在游戏中注入了自己的个性，有一些极具挑战性的内容，有些玩家嫌它太难，但是系列铁杆粉丝正需要这种难度。将职业生涯模式打穿后，玩家将面对Dragonforce的《穿越火与焰》，这首难到令人发指的曲目成为衡量《吉他英雄》玩家专业程度的黄金标准，挑战该曲目的游戏视频在网上疯传。《吉他英雄Ⅲ》获得了音乐游戏历史上最大的成功，动视声称本作在销售金额上创造了2007年业界的最高纪录，销售收入超过10亿美元。







超级工作室

不幸的是，《吉他英雄Ⅲ》的巨大成功也成为该系列走向没落的催化剂。动视在本作身上赚红了

眼，为了实现利益最大化，动视高层决定加快新作推出的频率与对应的平台数量。很多平台的版本并非由Neversoft制作。另一方面，Harmonix也有自己的成功游戏系列——《摇滚乐队》，其中可以选择的乐器种类更多。虽然《吉他英雄Ⅱ》销售额获胜，但是《摇滚乐队》的业界评价更高。

2008年，Neversoft为了反击《摇滚乐队》而推出了《吉他英雄 世界巡演》，其中加入了架子鼓等新玩法。但也正因为这样，Neversoft被批判抄袭。同年Harmonix推出了《吉他英雄2》，获得了媒体与玩家的极高评价。

《吉他英雄 世界巡演》之后，音乐游戏大泛滥，不仅其他公司推出了类似的游戏，动视更是根据不同乐队为主题疯狂推出系列化作品，Aerosmith、Metallica、Van Halen等都以单独游戏的方式推出。掌机版游戏也大量推出。此外还有全新的衍生系列，比如嘻哈和舞曲类的《DJ英雄》。与此同时，Harmonix也在大量推出《摇滚乐队》的衍生作品，比如疯狂炒作的《甲壳虫 摇滚乐队》。海量的游戏充斥市场，导致玩家很快就玩腻了各种"英雄"与"乐队"，音乐类游戏迅速消亡。2011年，动视正式宣布"《吉他英雄》系列"暂停推出。


■3neversoft关闭前合影。

《吉他英雄》陨落，"《托尼滑板》系列"早已过气，Neversoft一下子跌落到谷底，开始进行大裁员。2010年，Neversoft宣布裁员50人。

值得庆幸的是，动视并没有完全抛弃这个昔日功臣。Neversoft与动视的另一个老牌工作室Raven Software被分配了重要任务——参与"《使命召唤》系列"的开发。

Neversoft参与《使命召唤 幽灵》开发工作的消息一直是秘而不宣，直到游戏正式对外公布，Infinity Ward才透露本作得到了Neversoft和Raven的帮助。之后确定Neversoft参与制作的是本作的灭绝模式。

在泄露的一份内部备忘录中，动视发行部CEO Eric Hirshberg写道："正如大家所知，Neversoft与Infinity Ward合作开发了《使命召唤 幽灵》。在此过程中，我们发现两个工作室正好实现优势互补，我们相信将两个工作室结合能够创造出超级工作室。"

这个超级工作室保留了Infinity Ward的名字，也就结束了Neversoft 20年的历史。留在Neversoft的最后一个创始人Joel Jewett在这次合并之后宣布从游戏产业退休，与他一起离去的还有总监Scott Pease。

当前的游戏业界，有20年历史的工作室已所剩无几，Neversoft的关闭令人惋惜。游戏的开发成本逐年提高，游戏工作室的经营更加困难。Neversoft最终未能幸免于行业的变迁，但它至少以另一种方式延续辉煌，注入了Neversoft血液的Infinity Ward，是否能走得更高、更远？

寻找ET：填埋场里的都市传说

游戏产业史上最著名的都市传说，终于被挖掘出土

市场营销公司Fuel Industries的CEO Mike Burns经常参加各种研讨会，与各种顾问一起聊天吹水。2011年的一天，他像往常一样参加了一个研讨会。在那里他听说有个顾问曾在80年代的时候参与将《ET》授权给雅达利，这勾起了他的童年回忆。他记得12岁的时候在雅达利2600游戏机上玩过《ET》。"我的妈呀，那真是一坨屎，烂到家了。"他说。他记得那时还听说雅达利把几百万套《ET》游戏卡带埋进了沙漠里，因为仓库里积压太多了。



于是他问那位顾问："您瞧，那些卡带不是被埋在哪里了吗？究竟在哪儿呢？"

那位女顾问说："那你得给我买很多酒，我才告诉你。"

"这好说！"Burns说。

女顾问最后也没有把详细地址告诉Burns，但这次对话触动了一个想法。Burns开始认真思考将填埋现场发掘出来，那样能拍成一部极具意义的记录片。

那时他没有意识到未来三年将面临怎样的政治与环境挑战。他只知道有那么一个传说，还有那么一点线索，这就足以促使他去尝试一番。

Mike Burns成长在安大略雷湾市，那是位于优湖一角的一个小市镇。"那里没什么事情干，就像那个埋藏了无数卡带的沙漠小镇Alamogordo一样，只不过那里成堆的不是沙子而是雪。所以我平常就玩玩电脑和游戏机。"Burns说。

1999年，Burns与朋友一起创办了Fuel Industries，这是一家"互动工作室"，同时制作游戏、应用、网站与动画片，只要是孩子们想玩想看的东西，他们都做。通常他们做的东西都是广告。今天这家公司已经发展成多个部门，客户包括麦当劳、诺基亚、美泰等大公司，因此Burns才能有足够的资源去想挖

垃圾这种念头。他在洛杉矶有一个办公室，里面有很多收藏品，比如一个麋鹿头，让他想起自己的童年。他的公司有200名员工，总部位于马里布市。对于Burns来说，发掘雅达利卡带是个人兴趣，与钱无关。“纪录片这玩意赚不了多少钱。”他说。

Burns决定把自己的这个兴趣做下去，他从公司里找了两三个人帮手，用业余时间推动这个计划。

2011年初，Burns组成了一个小团队。当地纪录片制片公司Grainey Pictures的几个朋友答应与他合作，Fuel公司的开发主管Daniel Schechter负责做调研工作。他开始给美国西部的各大垃圾填埋场打电话。根据80年代一些媒体的报道，填埋场的位置应该是在Alamogordo，不过Schechter还是尽量把搜寻范围放得更广，在加州、内华达和新墨西哥州之间大概联系了30到50家垃圾填埋场。

2011年7月，Schechter找到了一个自称能帮上忙的人。

死缠烂打

Joe Lewandowski从80年代就开始在Alamogordo的垃圾回收行业工作。当雅达利填埋游戏卡带时，他就在那里工作，所以他比任何人都清楚如何找到卡带。用Fuel副总裁Gerhard Runken的话说“他简直认识从州长往下整个州所有的人。”

当Lewandowski接到电话，得知Schechter的来意时，他并不是很吃惊。他说从2011年开始就接到了类似的电话，有几个是来自纽约大学和阿拉巴马州立大学的教授，也有探索频道的人，他们想做一个关于垃圾场里最古怪物品的节目。还有一家“调研公司”也联系了他，问他是否可能进行一次挖掘。

Schechter第一次打电话时，Lewandowski不以为意。然后他发现Schechter和其他人的区别是“他就像个痔疮一样怎么也摆脱不掉”。Burns说：“Schechter就是那么死缠烂打，他的世界里没有‘不’，只有上、上、上。”

这种坚持打动了Lewandowski，Fuel的方式也是他认可的。其他那些想要发掘的单位，只是想证实民间传说，而Fuel用的是更具历史价值的方法，要在其中插入当时的相关故事。此外很多人都参与了该项目，从那个年代成长起来的孩子，到当时的雅达利员工。

获得Lewandowski的帮助之后，Fuel还面临另外两大障碍：其一是确定具体位置，其二是获得挖掘审批。前者比后者容易得多。

Lewandowski知道大概方位，只是不大确定具体位置。旧Alamogordo填埋场有300多英亩，以及100多个垃圾坑。Lewandowski可以根据各个坑的拗口形状断定精确位置。他记得埋雅达利游戏卡带的那个坑是“战壕坑”，形状跟后来的那些都不同。后来的垃圾都是分门别类，按区域位置填埋，并记录。警方有时候就是通过这些记录寻找尸体。但是早年没有这些记录，都是挖个坑，填埋，然后走人。所以Lewandowski只能根据一些老照片寻找。

当Lewandowski寻找线索之时，Fuel与微软签约，由其资助挖掘与纪录片拍摄的费用。Lewandowski说：“做这事得花点钱，我可不会自己掏钱，我说，我能赌上我的车，可不会赌上我的房子。”



当时微软正好在为X360和XOne制作独家电视节目，并且在和Lightbox公司讨论制作一系列“关于数字革命重要时刻”的记录片。微软很喜欢雅达利的这个主意，于是通过Lightbox联系了Fuel。之后他们还让导演Zak Penn加入该项目，此前他曾担任《复仇者联盟》的编剧，也曾拍过纪录片。

清除障碍

另一方面，Lewandowski将他的目标锁定在填埋场的某一面，然后锁定了12格的填埋区，之后精确到4格。最后在他妻子几年前做的一本剪贴簿的帮助下，确定了最后两格的精确位置。在2014年4月实际开始挖掘之前，他们请了环境监测公司，确定垃圾填埋处的空气质量安全之后才动工。

另外需要解决的问题是各种审批。各种手续的申请从2011年就开始了，直到2014年4月开挖之前才办下来。需要办理手续的单位包括新墨西哥电影协会、Alamogordo市议会、警察局、市长办公厅以及一些环境组织。Burns称之为“两年的政治斡旋”。

第一步是要让市议会相信Fuel是做这件事最合适的公司，Fuel好几次就要败下阵来，有另外一家公司也提出申请，他们还有比较深的电视台背景。Fuel的特点在于他们是真正面向玩家的，这档节目的绝大部分观众都是玩家，都是对这件事真正关注的。而不像那种面向大众的电视台，只有少部分观众会感兴趣。

2011年12月6日，Alamogordo市批准由Fuel获得独家挖掘权。但是接下来还要获得环保组织的批准，很多市民担心这种大规模挖掘会挖出其他污染物出来，比如埋在其中的水银。

1969年，Alamogordo的Huckleby一家发生了惨事，这家的三个孩子吃了当地的某种猪肉之后发生了水银中毒，遭到永久性伤害。后来检查发现那些猪被无意喂食了罕水银的谷物。之后该市将那批猪全部掩埋，地址就在雅达利卡带的附近。所以当雅达利卡带挖掘计划曝光之后，当地市民Helen Wood开始散播消息，并参与市议会积极反对，在网上发帖，还给市长写信抗议。她还得到了当地政界活跃人物Paul Sanchez的支持。他们找来了当时Huckleby一家最后还在世的一名成员Amos，因为水银中毒，他早已失明，而且必须通过辅助才能走路。他呼吁人们不要挖掘，因为水银已经破坏了他的神经系统、平衡与协调能力。Sanchez表示，距离挖掘现场旁边几百码的地方，埋着4500磅含水银的谷物，以及200头水银中毒的猪。在这场听证会上，Lewandowski抨击了Sanchez的言论，他表示自己从小就听说过Huckleby一家的事，但他知道水银的掩埋地点离那些卡带







很远，挖掘不会产生任何危险。而且在挖掘过程中会有充分的预防工作，时刻监控空气质量的变化。

曾担任市长现任市委员的Galea支持挖掘计划，却因此而被抨击“正在荼毒儿童”，是一种“花钱搞污染”的行为。Galea相信挖掘是安全的，而且会带动旅游业。2014年3月4日，Galea高票当选新一任市长，Fuel的计划得以顺利通过。

真相大白

2014年4月25日，Mike Burns在Alamogordo一家酒店附近的意大利餐厅喝酒，他已经在挖掘现场呆了一个下午，监督工程组进行土地平整和开挖准备。星期六就会有公众来参观，微软的活动组织人员也会来，还会有提供免费食物的货车到来，现场会卖挖掘纪念T恤、ET周边产品。

到这个时候，Burns的工作差不多已经做完了，只要在一旁参观，接受媒体采访，回顾过去的几年。他说，如果挖出了想要寻找的东西，他甚至会感到失望。“我喜欢都市传说，如果我们发现了真相，都市传说就结束了，就不叫都市传说了……如果没找到的话，我可能会挺高兴，那样传说就会永远继续下去。”

当Fuel的挖掘计划首次公布时，《雅达利公司 有趣的商业》的作者Marty Goldberg认为这只是一种炒作，他认为挖掘过程不是为了找到什么，而是一种表演。在他的书中指出，雅达利确实在Alamogordo埋了游戏与主机，但是相比雅达利保存在全国各地多个仓库的数量只是很小的一部分。他认为真正埋了更多的地方是在加州太阳谷市。后来他才相信Fuel是来真的。Mike Burns通过媒体发出了挑战书：“那个写雅达利传记的家伙，如果我们发现了卡带，他要么把书改写重新初版，要么就把书赶紧下架了。”

由于媒体的报道，这次挖掘吸引了越来越多人的关注，包括前雅达利员工James Heller。他得知此事后联络了Fuel，提供了一些第一手信息，他表示当时自己参与了填埋行动，他估计当时雅达利在Alamogordo大概埋掉了75万套游戏。从后面实际挖出来的东西来看，除了《ET》之外，里面还埋了很多其他游戏，比如《奇兵》《蜈蚣》《守护者》等，还有许多硬件，包括游戏机、电脑、手柄等。

这次挖掘引起了全世界的关注，媒体纷纷报道。Galea市长表示打算与该市的宣传与旅游局一起，在挖掘现场附近立一个标志，可能还会卖一些相关的纪念品，比如挖出来的雅达利卡带，上面再贴一些认证标记什么的。

对于Fuel与合作伙伴来说，这是一段漫长旅途的结束。Schechter说：“挖掘垃圾填埋场的想法是疯狂的，也是一个令人兴奋的冒险，就因为它够荒谬。”

“对我来说，是因为对雅达利的爱，”Burns说，“这是一个无可比拟的品牌，过去20年它的历史令人惋惜。我希望这能让大家重新想起这个品牌曾经的影响力，以及一些很棒的IP——也许会有人再做出一些很棒的东西。”



■左起分别为DANIEL SCHECHTER, FILM DIRECTOR ZAK PENN, GERHARD RUNKEN, MIKE BURNS。

从死亡岛到死亡之光

在波兰的古老城市里，Techland正计划二度引领丧尸潮流

在波兰的弗罗茨瓦夫市半工业区里，有一座不大寻常的建筑，红黑相间的醒目色调，闪亮的玻璃，看起来就像一辆跑车。这个有点偏僻的地方，零星地分布着一些村舍般的小房子，于是这座办公楼就显得特别突兀，在它的停车场里还有许多新款的轿车和摩托车。这是一家新潮的游戏公司。

这家游戏公司已经成立了15年，但他们的真正崛起只靠一款游戏。他们的代表作就是《死亡岛》，能够有这座写字楼，也是拜这款游戏所赐。在公司走廊的墙壁上，有不少壁画，都是《死亡岛》的主题。《死亡岛》是Techland第一款获得全球大成功的游戏，销量超过500万套。尽管如此，Techland原本计划的《死亡岛》根本就不是后来的样子。

古老之城

弗罗茨瓦夫市位于波兰的西南端，夹在德国和捷克共和国之间，这是一座古老的城市，因为比较偏远，二战期间并没有遭到很大程度的破坏，所以保留了很多古建筑。走在那座位于奥得河某个岛屿的小镇上，就像穿越时空回到了古代。



■ 5techland的前台很有恐怖游戏特色。

成长在这个古老的城市里，Techland的CEO Pawel Marchewka却是很小就开始接触游戏这种新潮玩意儿。小时候他拥有C64、Amiga等主机，但是卖游戏的地方比较少，所以Pawel只能借。

Pawel有着战士一样的魁梧身躯，他的目光总是坚定，他从不迟疑。小时候就会带着自己的软件到当地集市上交换，他发现这样还能赚到钱。他到一家家店铺问他们是否愿意卖他借来的游戏，如果感兴趣的话，他就可以用很低的价钱把游戏拷贝给他们。就这样，他成了一个游戏“发行商”，Techland就是这样成立起来的。

“但是我们没什么版权意识，

有点像中国，所以这么做没什么问题，”他说。“然后我们开始往本镇的所有电脑店推销产品，接着去下一个镇。然后我每个星期都会接到更多的需求，我妹妹也来帮忙了。然后一些同事帮我搞来了更多的盗版。不知不觉间，我们成为那些游戏最大的供应商，几乎是全波兰最大的。”

接着Techland碰上了难题，版权与关税问题开始出现。Techland所从事的行为变成了非法行为，他们的竞争对手也一个个倒下了。Pawel知道需要转型了，他开始聘用程序员，将公司转型为游戏开发商。

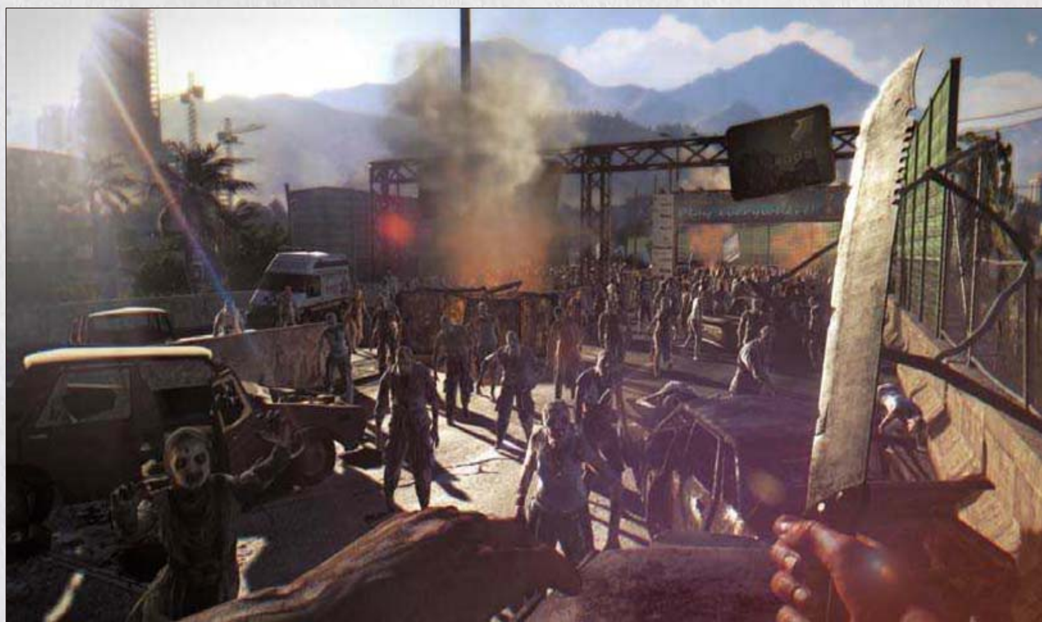
Techland自己开发的早期产品是教育软件，这是最容易做的软件。然后是一些小游戏，那时他们最大的梦想是做出能够远销国外的高质量游戏。

2000年Techland推出了第一款打入海外市场的游戏，叫做《罪犯之城（Crime Cities）》，2003年推出的科幻射击游戏《Chrome》是采用他们自研的Chrome引擎。这六七年的时间，Techland推出了20多款游戏，大多数都是鲜为人知的游戏。直到2006年，他们创造了第一款成功之作——《狂野西部（Call of Juarez）》。不过在Pawel看来本作也不算成功，只是“我们迈向《死亡岛》之路上的又一步”。





▲Techland的CEO Pawel Marchewka在90年代创办了公司，靠的是在弗罗茨瓦夫市集卖盗版CD。



丧尸末日

2011年初，Techland与发行商Deep Silver发布了一个效果惊人的预告片，展示的是一个开放世界的丧尸动作游戏。预告片中先是一个小女孩从窗户掉落，然后开始回溯之前的事——幸福的一家在美丽海岛上的旅行，变成了噩梦般的丧尸末日。

但是实际游戏开发过程中却完全是另外一种局面，大部分游戏内容在中途都经过了修改。制作人Adrian Ciszewski是在游戏开发中途才加入Techland的，当时该作已陷入开发困境，他是以修复者的身份加入的。据他描述，《死亡岛》原本是一个完全线性发展的单人游戏，发生在秘密的岛屿，有大量丧尸和疯狂的博士，总的来说就是又一个无脑杀丧尸的游戏。Ciszewski提出了丧尸在美丽海岛上横行的概念，以及开放世界和近距离战斗。

2011年秋季《死亡岛》发售后获得了强烈好评，Techland并未就此满足。最后的成品还是没有兑现当初预告片的承诺。Techland相信如果不是因为与发行商之间的一些理念冲突，《死亡岛》本可以做得更好，Deep Silver只要游戏达到8分就很满意了，而Techland相信他们本来可以做到9分。

不过比起Techland过去的游戏，这款销量高达500万套的游戏已是一个巨大的成就。Ciszewski说：“我们收到很多在等待《死亡之光》的玩家的信，他们都是《死亡岛》的忠实粉丝，现在还在玩。这款2011年发售的游戏，到现在还有很多人玩。这是我们巨大的成就，很多人玩了200多个小时，我们觉得简直难以置信。”

“但《死亡岛》最大的问题在于，它的BUG太多了，存在很多小问题。我们没有足够的人手把我们想做的东西全面完善。这游戏太大了，有多人合作模式，还有其他游戏里从未尝试过的东西。用第一人称视点与丧尸搏斗就没有可以参考的……我们是最早这么做的。《死亡之光》就不同了，我们更有经验了。”

另起炉灶

2011年底，名利双全却有所遗憾的Techland，开始瞄准更高的目标。他们要做一款能够让自己骄傲的游戏。当然这款游戏仍然是丧尸主题，同样是开放世界和近距离战斗。但是画面要更好，细节更完善，有更大的移动自由度，场景要更大更开放，时不时蹦出更多有趣的东西。综合这些想法，Techland最后决定做一款完全不同的游戏。

在传统的丧尸游戏中，最大的技术限制就是丧尸本身。游戏策划想做巨大的尸群，但是受技术所限。有些游戏引擎能同屏显示的丧尸数量太少，因此只能让远处的丧尸消失，往远处跑的时候会有丧尸突然出现。

在《死亡之光》中，Techland采取了另一种方式，丧尸有时候会躲在房子里，或者街上的某个角落，玩家靠近时突然冒出来。这是比较简单的妥协方式。不过总的来说本作中同屏出现的丧尸数量还是多了很多。有些丧尸会有很好玩的AI，有些仅仅是为了凑数。为了减轻系统的运算负担，远处的丧尸虽然能看见，但只是空壳，当玩家靠的足够近，他们才会被“激活”，变成有动作有AI的敌人。实现这个系统的程序员叫做Grees，所以这个系统就被叫做“Greeswork”，因为别人都不知道是怎么做到的。

因为与Deep Silver的合作并不愉快，《死亡之光》换了一家发行商，它将由华纳兄弟公司发行。由于“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的成功，华纳给予游戏工作室足够的创作自由，Techland在《死亡之光》的开发过程中完全不受约束。

其实新作之所以更名的另一个原因，是《死亡岛》的商标权掌握在Deep Silver手中，由于两家公司的理念差异，Techland只能另起炉灶。在《死亡岛》的开发过程中，Deep Silver也是下了血本，所以对该作品质也特别紧张，制作过程把控得很紧。为了能够按计划的时间上市，后期Techland方面要求做的一些改动被否决了。而华纳则截然不同，他们愿意给更多时间让Techland将产品做到满意为止。

2013年Techland为Deep Silver完成了《死亡岛 洪流》，之后两家公司正式脱离关系，Deep

Silver 将《死亡岛 2》的开发工作交给了《特别行动 战线》的开发商 Yager，在 E3 2014 期间正式公布。而此时 Techland 已经有更高远的目标，他们要创造全方位超越《死亡岛》的原创 IP。

昼与夜

Techland 对于《死亡之光》的目标，是创作出更真实的求生感觉。人物需要加入爬墙能力，要能够翻越障碍物，能够抓住丧尸。此外白天与夜晚的玩法应该截然不同，夜晚的时候要给玩家更强烈的恐惧感，可以说白天时玩家是猎人，到了晚上则变成猎物。

昼夜循环概念的引入，也反映了 Techland 的公司运作方式。本作的很多核心设计概念其实是一线程序员设计的，而不是出自游戏策划之手。其好处是程序员可以把自己的想法直接做出来，避免了策划与程序意见不统一导致的工作难以推进。比如本作的游泳系统就是程序员 Bartosz Kulon 提出并自行制作的，他对前作叫做《死亡岛》却不能游泳而耿耿于怀。

不过昼夜循环系统是直接从游戏导演 Ciszewski 下达的关键系统，他在《死亡岛》时就打算做昼夜循环，这就像把两款游戏做到一起，白天与夜晚就像两个完全不同的游戏。不过当时受到了许多限制，主要还是人手不足。现在人手已经不是问题，不过办公室又明显不够用了，每个角落都挤满了人。工作室的顶楼目前已经围起来进行装修，等到装修好之后，Techland 的团队规模预计将会达到现在的两倍。届时 Techland 的华沙分部，以及在公司附近的另一个小团队可能也会搬进来。

为了做出真实的昼夜效果，技术美术总监 Maciej Jamrozik 开发了一个能根据所处时间、天气以及玩家所站的位置计算实时光影效果的系统。本作的引擎每时每刻都会计算太阳（或月亮）的位置，然后将光线变成物理实体一样打到物体表面上，通过反弹形成二次光照。这就像现实中天花板上反射的灯光会照亮墙壁。两组光源（太阳和月亮）都有 12 组不同方向的光，分别对应每天不同的时间。还有多组密度与色温等变量，随着天气、云层、雨水而变化。简单的说，游戏会跟踪其中发生的一切，并根据实时的情况创造出光影，真实匹配当前的情形。

技术上说二次光照并非即时演算的，而是有一些预设的状态，然后根据位置、墙壁、天花板和房间的大小，然后程序生成的阳光或月光会触发对应的二度光照值，轻微地对被反照的墙壁或地板进行补光。比如玩家站在一个黑暗的房间里，外面的日光斜照在走廊上，照亮了一小片地方，形成了一个门状的光亮区，这片亮光又反射到天花板和墙壁上，照亮了房间的一小部分。此外在天空中移动的云层，也会在地面上形成移动的阴影，而有雾时光线会发散。可以说整个游戏的光影原理就像现实一样，以太阳为主光源，通过光线的折射与反射照亮整个世界，并通过与现实相同的多种参数实现复杂的光照效果。

濒死经历

Binkowski 加入 Techland 之前的经历如下：计算机科学学生、物理学学生、大学辍学、功夫高手、计算机科学系毕业、游戏开发者、职业特技师，然后又转回做游戏。在开发《死亡岛》时他成为助理制作人。在制作《死亡之光》时他成为了主策划，游戏中人体从高处跌落的物理效果是他设计的，根据他的亲身经历——他曾经从一个巨大的工地起重机跌落，差点身亡。当时他已经当了一年的特技演员，有一次参加一个现场演出，爬上了 15 米高的起重机，做出后空翻跳到气囊上的动作。类似的表演已经做了很多次，但那一次出了差错：“我降落的时候，在空中能够看到后方朋友们的脸，看到他们惊恐的表情，我知道事情不妙了。在空中你做不了什么，只能控制自己的身体。原来是我跳出了边界，幸运的是当时用了新气囊，旧气囊如果跌到边界是往外弹的，而这种能够向内拉，不过我还是头着地了，还好有个同事及时伸手，我借势转了一圈站稳了脚，然后向观众致敬。观众们还以为这表演就是那样的。其实如果当时再偏那么几厘米，我就真的头坠地了。”

在 Binkowski 的带领下，Techland 加入了攀爬、跳跃、跌落和跑酷等动作，目的是让玩家永远不会被逼到无路可退的境地。本作的一个重要概念是所谓的“突发性”，游戏中的很多情况都是突发的，并非预先计划或设计好的，而是通过玩家与游戏的多种系统的互动而突发的。

促进突发系统的一个重要元素是敌人的 AI，本作中的敌人能够分析地形，根据地形与处境选择如何走向玩家，而不是通过既定路线或寻路的方式。Techland 设计了一套全新的系统，使其任务架构完全不同于以往。这套系统会扫描玩家当前所处的环境，动态分析环境特点然后安排突发事件。游戏中的每个建筑、每道墙、每个物件都可以穿越，游戏会不断侦测玩家的位



置，以及行为方式，游戏引擎会识别各种物体，计算物件与玩家之间的距离、物件的高度等，并计算玩家如何攀爬。这些计算几乎是瞬间完成的。根据环境的不同，玩家的攀爬动作也会有所不同。“最初关卡策划们都吓死了，”Kulon 说。“他们以为游戏中的一切都可以攀爬将意味着增加无穷的工作量。其实比起传统的做法，这种方式更轻松高效。”

“结果太酷了，第一个版本能够运行的时候，大家都笑尿了。太有趣了！”Kulon 笑道。

在 Techland 工作室里，你可以感觉到大家的兴奋，所有人都在忙着做自己的那部分内容，大家都感觉自己正参与创造一个伟大的游戏。Techland 的 CEO Pawel Marchewka 说：“现在我们可以肯定，《死亡之光》将会是我们创造的最棒的游戏。我认为真正推动我们的是一种对真实的模拟……也许 20 年后我们连 VR 眼镜都不需要了，那都过时了。游戏将会是你能感知、品尝和生活的。所有的感受和情感都可以做到游戏里，你会感觉像个真人，在一个幻想的世界里花几个小时体验一生最精彩的冒险。我认为这就是我们需要做的，让玩家花几十个小时在一个完全不同的现实里，感觉到真正的强大，感觉在拯救世界，感觉身体的每一寸肌肤。”


■《死亡之光》的主策划 Maciej Binkowski 曾经是个特技演员，他的濒死经历对于本作的开发很有帮助。

使命召唤 先进战争：相当于4部好莱坞大片！

今年的 COD 或将是《COD2》以来进化程度最大的一作

3A 级大作正在变成一种浩瀚的工程，在过去 5 年时间里，Sledgehammer Games 的员工数量已经增加到 225 人，占据了一个大办公楼的整整一层，这座办公楼的地点位于旧金山南部的一个偏僻角落。现在他们终于从幕后走向台前，成为整个业界注目的焦点。将于 11 月 4 日发售的《使命召唤 先进战争》，或将成为本世代主机的标杆之作。

每年《COD》为动视暴雪创造了 10 亿美元以上的销售收入，对于每一个新作的开发者来说，将这个收入规模保持下去，甚至再创新高，是一个艰巨的任务。

“三年的开发时间，全新引擎，以及新一代的主机，还有一个全新的品牌，你可以看出来这不再是过去的《使命召唤》。”Sledgehammer 联合创始人 Michael Condrey 说。“我们有人力、有资源、有时间。它的规模和内容相当于把 4 部好莱坞大片放一块。它还有几百个小时的多人游戏内容。它有完整的合作模式。我们用了整个军团的资深开发人员做这些内容。”

Sledgehammer 成立后的头两年先是参与制作《使命召唤 现代战争 3》来练手，他们的参与也帮助动视暴雪度过了 Infinity Ward 叛乱导致的位置，使得《现代战争 3》能够准时上市。为此 Sledgehammer 不得不放弃了开发一个第三人称视点动作冒险游戏版《COD》的计划。不过《现代战争 3》的巨大成功证明了 Sledgehammer 的实力，为其赢得了打造《COD》新原创系列的机会。

《CDO 先进战争》公布后，战士搭载外骨骼实现超远程跳跃的画面，被认为是抄袭 IW 组原班底打造的《泰坦天降》。但 Condrey 表示，本作在 3 年前做出来的第一个 DEMO 就是围绕外骨骼助力跳跃，而当时《泰坦天降》还没有公布。实际上《先进战争》开发了一年半之后，Sledgehammer 才第一次看到了《泰坦天降》。外骨骼一直是《COD 先进战争》的核心概念，它的存在成为单人模式与多人模式多处游戏设计的灵感来源。在多人模式中，外骨骼的存在导致整个游戏体验完全改变。不仅游戏节奏全面加快，关卡设计也从过去的平面展开变成垂直化展开，“高度”成为重要概念。

《先进战争》制作启动之后，Sledgehammer 从 40 人的规模不断扩张，招聘了来自 Valve、顽皮狗、水晶动力等知名工作室的大批人才。他们还邀请了麻省理工学院、伯克利大学和 NASA 的专家，为游戏中的外骨骼技术提供最专业的意见。这些技术是目前美军已经在研发的超级战士计划的一部分，美国政府已经对外公布了所谓的 Talos 计划，就是利用外骨骼装置增强士兵战斗力，预计两年后就能投入使用。

《使命召唤 2》的引擎沿用了 8 年，一直以来通过技术上的更新不断适应新作的需求，而《先进战争》作为 8 年来首个使用新一代引擎的 COD 新作，在各种技术层面都将有翻天覆地的进化。不止是画面，音效方面也有实质性的进步。从 Visceral Games 挖过来的音效制作人 Don Veca 说，本作的音效“将会贯穿你的身体，直达你的骨头，再抵达你的头骨。”本作中的音声传播以及光线传播都遵循现实规律，通过新引擎的全新技术进行模拟运算，实现与现实相同的影音体验。

动视暴雪已多次表示《先进战争》将会是 COD 系列自二代以来最大的进化，本作同时也肩负着重新提振销量的重任。在连续多年的销量增长之后，COD 在《现代战争 3》时达到了顶点，销量为 2900 万套，此后的《黑暗行动 2》与《幽灵》销量持续下跌。《福布斯》杂志认为，《先进战争》将会扭转系列的销量趋势，重新走上增长之路。因为从二代到四代，每一次真正的技术进化都会掀起玩家的全民狂欢，已经审美疲劳的老玩家会因此而重拾 COD。


■ Sledgehammer 工作室里的小型电影院。


■ Sledgehammer 明亮而色彩斑斓的食堂。



■ Sledgehammer 的创始人 Michael Condrey 与 Glen Schofield。

文 422 工作室 D·S、鳕鱼、崴脚君

编 稀饭 美编 小瑟

珍珑乾坤

——全面解读《炉石传说》的前世今生

没错，《炉石传说》火了，火得一塌糊涂，这一点毋庸置疑。许多人将之归功于“暴雪出品，必属精品”的品牌效应，觉得暴雪的游戏不火才奇怪，就好像这款游戏生下来就是成功作品一般。但事实真的是这样么?《炉石传说》真的只是一款走了狗屎运的小品游戏么？正所谓大巧若拙，《炉石传说》看上去平淡无奇，骨子里却蕴涵了大量的硬核元素，一旦你深入地接触其中，便会食髓知味，无法自拔。《炉石》的棋盘，仿佛就像传说中的那局“珍珑”棋局，在黑白二色交错之间暗涌着无限的奥秘与杀机。

少年，来火炉旁找个位置坐下来吧，听旅店老板讲讲那些关于炉石的故事。

炉石是怎样炼成的

——来自暴雪Team 5的开发秘闻

暴雪推出卡牌游戏？——在《炉石传说》这个开发项目被正式提上日程之前，许多暴雪内部员工甚至怀疑提出这方案的设计师是不是疯了。确实，在一些离经叛道的疯狂想法背后，人们本能秉持的态度不仅是抵制，更多的则是怀疑。那么，《炉石传说》是如何在大众怀疑的视线中一路走到现在的呢？让我们共同来回顾一下它诞生伊始的点点滴滴。



■Eric Dodds

●艰难起步

Eric Dodds，一个在 1997 年加入暴雪的卡牌游戏爱好者。当他还只是一个普通设计师的时候，就曾提出过《炉石传说》的基本理念。而在 MMORPG 横行全球的那个年代，其他设计师在听说这个创意后的第一反应都是疑惑，因为暴雪之前从未尝试过数字化卡牌游戏。历经层层阻挠之后，Eric Dodds 最终巧妙地以视频游戏及实体卡牌相结合的方式向领导层展示了游戏的基础内容，并成功地改变了大家对于这个另类项目的态度，同时顺理成章地成为了《炉石传说》的

首席设计师。

在这之后，游戏一步步地顺利走上了开发流程，大家也开始意识到《炉石传说》将会成为暴雪的一款奇兵式的另类新作，可这思想只存在于暴雪之内，当时的外界还根本不知道《炉石传说》是个什么玩意。果然，在2013年的PAX East（波士顿游戏展）中，《炉石传说》甫公布时仅仅得到了一些礼节性的掌声，很多人根本就没有把它当成一款电玩版的卡牌游戏。大家只是觉得暴雪顺理成章地开发了一款社交型多人在线小品级网游，亦或“炉石”这两字代表了它只是《魔兽世界》的附属产品而已。

多么神奇的巧合，人们在展会上的反应简直和Eric Dodds当初提出方案时的遭遇如出一辙——不屑与怀疑。然而，在经过了短暂的怀疑期后，暴雪将一群充满热情与创意的家伙凑到了一起，这就是最初的“Team 5”——《炉石传说》设计团队。Team 5这个名字的意义很简单——这是暴雪的第五支开发团队，同时也从侧面告诉大家：“我们很重视这款游戏”。

●精锐团队

相比于暴雪其他百人以上级别的大中型开发团队，Team 5这个15人团队显得寒酸了很多。团队成员数量问题在很早之前也曾被媒体反复提及，主要还是集中在对于游戏质量的质疑，玩家们无法不担心这么少的人数会不会让游戏含金量下降。不过暴雪官方却完全没有体现出其对于游戏质量的顾虑，Team 5的核心理念就是“灵活”和“轻盈”，他们可以在其他大型团队无法顾及的细微领域开展工作，并且完全倾注自己的热情。团队中大部分人拥有超过十年的卡牌游戏经验，如果他们自己都觉得新游戏无法直视的话，回炉重做则是必然结果。别觉得这是一件很稀奇的事，回顾这些年来的风雨历程，在暴雪的精品打磨之路上，回炉重做乃至中途夭折的游戏比成品都多。故此，《炉石传说》的项目进度不可避免地陷入了泥潭。

老天总是喜欢给人们开点玩笑，由于某个重头项目（极可能是《暗黑破坏神3》的新资料片）的截止日期日渐临近，Team 5大量成员被抽调过去帮忙，团队几乎到了解散边缘。最后他们尴尬地发现，Team 5项目组只剩下Eric Dodds和资深设计师Ben Brode两个人守在房间里。在这种穷途末路的时候，人类的潜能让他们的大脑发挥到了极致，各种天马行空的想法随之出现，一个个疯狂的念头就这么被设计进游戏之中。当Team 5团队成员完成抽调任务回到房间后，他们几乎无法想象眼前的一切——铺天盖地的纸张摆在他们面前，每张纸上都有一个极酷的创意，无不让人兴奋至极。Eric Dodds和Ben Brode在头脑风暴中颠覆了很多正统的游戏制作过程，这在某种方面也让其他成员感到了一点措手不及，因为这些纸张和创意的结合等同于告诉大家这样一件事——《炉石传说》离完成竟然已经不远了。


■Ben Brode



●炉石出炉

是的，这种预感千真万确，团队成员回归后短时间内，在把Eric Dodds和Ben Brode的创意原型进行了画面调整和简单包装之后，大家如今喜闻乐见的《炉石传说》就正式诞生了！是的，看起来就是这么简单！然而，貌似轻松的背后则是无数的调试、修改及优化，Team 5的团队效率比别人要高出了一个量级，在外界看来简直难以置信。

回想起来，暴雪曾在《炉石传说》与玩家见面之前称之为“一个小玩意儿，不同于我们其他的游戏”。现在看来暴雪依旧还是那么喜欢撒谎，《炉石传说》确实不同于其他游戏，但这可真不是个小玩意儿。将近1个G的容量在移动端游戏里绝对属于水桶级腰围，而移动端一经推出便在各国度的苹果商店里占据畅销榜首位的火爆现状更彰显出其无穷的魅力与野心。在《炉石传说》里，传说还在继续，而Team 5则正是传说的书写者，谁知道还有多少疯狂的想法将出现在以后的游戏里呢？一段史诗才刚刚开始。

这块石头有点烫

——《炉石传说》火爆现状解读

现在，一切对于《炉石传说》为什么会火爆的言论听起来都有点像是老生常谈。大家总是在不停说着渠道、宣传、品牌效应这些让耳朵听出茧子的东西，但实际上，《炉石传说》在内功上付出的努力与革新远超大多数人的想象，让我们来看看这些将《炉石》捧上神坛的元素都有哪些。



▲本作在暴雪嘉年华上的登场就是对于《魔兽》原有粉丝的一次再开发行为。

1.玩家联动转化

暴雪这次学乖了，既然死忠都是些坐在电脑前玩游戏的人，那么就让大家继续坐在电脑前好了！作为一款基于战网（暴雪）的网络游戏，任何暴雪玩家都可以轻松进入《炉石传说》。即使你不是暴雪玩家也没有关系，申请一个战网号码只需要五分钟，简单到爆。如此这般，玩家由其他暴雪游戏进入《炉石传说》的转化率大大增加，再配合上暴雪在游戏圈内响当当的名声，相信即使你并不是一个魔兽玩家，听说暴雪出了一款轻松休闲的新作，想必也会想来尝试一下吧？“玩家转化”这东西就是这么简单，那就是顺应着拥


▲直观的9大英雄设定让玩家的上手选择变得直观而简单。


▲游戏中上手教程非常细致，进一步降低了上手难度。

护者最喜欢的东西进行下一步开发，而不是选择一个看起来很高端但是与自身粉丝群不太相干的东西。无疑，《炉石传说》成功转化了众多暴雪玩家——尤其是魔兽玩家。

2.游戏职业设定

九大职业！没错！不再是一百多个，也不是几十个，只要九个！这些职业除“死亡骑士”与“武僧”外和《魔兽世界》职业完全对应，简简单单一目了然。《炉石传说》将《魔兽世界卡牌》里过于繁琐的职业设定进行了融合。比如《魔兽世界卡牌》中牧师分为“暗影牧师”、“神圣牧师”以及“戒律牧师”三种，而回到《炉石传说》他们只有一个名字——牧师！代表人物为安杜因·乌瑞恩。以九大职业重要人物直接为其代言，效果拔群。不仅是名字，同样以牧师为例，三种职业天赋以及各自的作战方式都得到了完美的融合。在游戏中你既可以选择将多种卡牌“混搭”，也可以打造一个单一天赋的牧师，怎么选择由玩家说了算。

3.游戏难度设定

当下只要有一款新游戏推出，宣传语里基本都会有“易于上手”这几个字，至于是不是“难于精通”则通常都丢到以后再说。不过这个“易于上手”中的“易”究竟是个什么程度，还真没有几款游戏敢直接说出来。还好，暴雪在宣传语方面一向很有气魄，而且说到做到——“五分钟上手，十分钟精通！”看看，就是这么简单粗暴。短短十分钟左右的新手教程，就可以完全让任何没有接触过这款游戏的玩家知道每张卡片能干什么以及我自己能干什么。牌都是一样的，至于出牌技巧则需要玩家发动大脑来完成。同时日常对战也必不可少，那些对手战胜自己使用的变态战术，我们也完全可以拿来教训别人，互相学习也成为了进步的一个必要条件。《炉石传说》——简约而不简单。

4.卡牌市场杠杆

《炉石传说》是一款不折不扣的免费游戏，即使一个玩家一分钱不花也能做到“人民币战士”可以达成的一切。游戏里的卡牌扩充包如果使用人民币购买大概十二元一包，游戏币则需要一百金币。不出意外，正常玩家在进行日常任务的过程中，最多两小时左右就能获得一百金币。确实，如果有土豪玩家在游戏中投入大量金钱的话，是能在短时间内拥有较多卡片，不过出牌手法以及对敌人心态的揣测等关键技术可是买不来的。《炉石传说》登陆国内后已经进行了几个赛季的比赛，值得注意的是有多个天梯头名都是零内购玩家，显然这说明了虽然游戏有内购制度，但平衡性依然完美。在这里有必要提一句“橙卡”，花费大量实体货币确实可以拿到很多稀有度最高的橙色卡片。但请大家放心，橙卡并不意味着不平衡，它们中的绝大部分其纪念意义远大于实用价值。所以切勿盲目追求稀有卡片，只需享受游戏乐趣就好。来举个娱乐性橙卡的例子吧——青铜时光巨龙“诺兹多姆”，它上场后会让敌我双方每回合战斗时间缩短为十五秒，对战斗来说没有任何意义，但搞笑成分却堪称满分，连卡牌描述都是一句简洁的“没时间写什么卡牌描述了”了事，一举荣获“逗逼龙”之美誉。

5.移动战略部署

这两年什么游戏类型最火？这个问题只要抛出来，相信没人敢忽视“移动游戏”这个答案选项。没错，现在随着移动设备硬件技术高度进化，之前在移动端上不能实现的诸多功能正在被一一实现，暴雪以及《炉石传说》设计团队显然不会放过这个绝好的机会。在2014年初，《炉石传说》已经实现了PC与iPad双端游戏，并且预计将在下半年推出安卓版本。如此迅捷的移植战略绝非临时起意，而且显而易见的是，《炉石》的整体界面及游戏系统即使脱离开鼠标也依然可以在触摸屏上完美运作，可见这绝对是暴雪一场蓄谋已久的行动。在游戏质量方面，移动端《炉石传说》丝毫不亚于PC版本，在电脑上能实现的特效iPad上全部可以看到，不过惟一的小问题是，玩家在使用iPad mini的时候由于屏幕较小导致容易出错牌，这方面如何改进还真要看暴雪的后续功力了。

6.游戏文化拓展

“游戏文化”这高大上的四个字说起来容易做起来难，没有任何一款游戏在诞生之初就会拥有自己的文化，培植一种文化需要多方面努力，无论是游戏出品商还是玩家都一样。首先，一款游戏本身不会衍生出任何文化来，文化来自民间，当大量玩家在游戏上投入巨额时间和精力，最终发现游戏已经成为一款艺术品的那一刻，也就是游戏文化萌芽之时。《魔兽世界》就是这样



■游戏中对于肯投入时间的玩家也有着丰富的奖励。


■在iPad mini上放错随从位置出错牌的悲剧偶有发生。

一款典范，没有几款游戏作品能够做到如《魔兽世界》一般深邃厚重（历史背景书籍摞在一起足有半米多高），也没有几款网游能做到屹立十年不倒。这就是《魔兽世界》，它的文化渗透在游戏每个角落，只要你仔细观察就会发现众多设计得足以让人眼前一亮的彩蛋。不得不承认，如果没有《魔兽世界》的话，《炉石传说》最多只是一款比较新颖的卡牌游戏。但如今在许多人眼中，《炉石传说》已经成为了《魔兽世界》文化的一部分，火车王、希尔瓦娜斯、凯恩血蹄、萨尔、死亡之翼等等魔兽经典人物一一重生在里面，仿佛从未离开过我们。魔兽十年，人们玩的就是这份感情，多少人因为凯恩·血蹄之死而永远不会使用战士职业，又有多少玩家无论什么牌组都会加入希尔瓦娜斯·风行者。曾经有人问过这名玩家为什么会这么做，他回答道："游戏里女王带领所有亡灵逃离巫妖王并且没有抛弃我们，现在我来操纵游戏，怎么可能抛弃女王？"这种情感或许其他人无法理解，却是对游戏文化的最好体现。

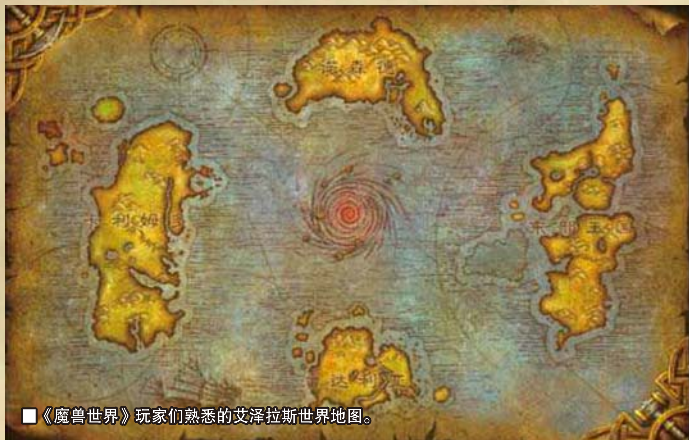


▲游戏文化的影响力有多强，看看这家餐——呃，酒馆就可以略窥一二。

炉石旅店的历史

——《魔兽世界》背景简介

讲到这里，可能有些同学并不是很熟悉《炉石传说》所依附的《魔兽》背景，所以这里简要介绍一下。为什么说是"简要"，因为时至今日，暴雪已经推出了十七部官方长篇小说，而这十七部小说不仅仅成为暴雪补全各个游戏版本之间故事过渡的桥梁，更把"《魔兽》系列"在玩家心中的地位推向了一个新的高度。如果让一个"魔兽迷"为你讲述"魔兽"的故事背景，那么他会在一边跟你抱怨"三天三夜都讲不完"的同时一边孜孜不倦地为你描述每一个充满戏剧性的细节。魔兽的故事经过数年堆砌，早已如老茧一般厚重，请相信我，把如此艰深的故事整理成下面几段言简意赅的文字，是多么困难的事情。


■《魔兽世界》玩家们熟悉的艾泽拉斯世界地图。

1.上古时代，艾泽拉斯的传奇

"魔兽"的世界观建立在一个名为艾泽拉斯的魔幻世界上，这个世界并没有如同人类真实社会的文明与科技，而是充斥着魔法与战争。最初，上古泰坦创造了艾泽拉斯世界（准确地说是保护了"幼年"的艾泽拉斯），并制造了五条守护巨龙用以维持世界的秩序并镇压了艾泽拉斯的原住民——邪恶的上古之神。此后泰坦与两个外世界的种族——艾瑞达人和恐惧魔王展开战斗，但恐惧魔王擅于传播腐朽与混乱的邪恶气息，令泰坦中的萨格拉斯被感染并陷入到深深的疯狂当中。

数年之后，艾泽拉斯世界出现了许多生命。暗夜精灵作为诞生在永恒之井旁的种族，拥有永恒的寿命，依傍着世界之树，他们与自然合二为一，过着与世无争的生活。

但陷入疯狂的萨格拉斯却认为一切生命都是罪恶，终于有一天，他率领着燃烧军团从扭曲虚空中回到了艾泽拉斯，准备亲手摧毁这个他曾经保护过的世界。

暗夜精灵们通过守护巨龙的预言得知了萨格拉斯的疯狂，更明白了他的强大，如果不阻止萨格拉斯进入世界，那么他们将面临巨大的灾难。萨格拉斯由于力量太过强大，无法轻易进入艾泽拉斯，他们联合了腐败的上层精灵女王来帮助自己，但最终暗夜精灵们没能让他如愿以偿，在萨格拉斯进入世界之前将传送门关闭。

数千年时间转瞬即逝，当暗夜精灵们还沉浸在第一次燃烧军团入侵的噩梦中时，人类——这个新的种族悄然诞生了。人类拥有非凡的智慧并且对魔法颇有研究，他们将城堡建立在提瑞斯法林地，称之为洛丹伦。通过不断的学习与研究，在人类中间诞生了一批伟大的战士与法师，但谁都没想到的是，上古泰坦萨格拉斯并没有因为第一次入侵的失败而放弃，他又一次卷土重来了。



■黑暗之门还曾经是《魔兽世界》登陆界面的标志性背景。

人类大法师艾格文感知到了灾难的到来，她集结了大批部队准备对抗燃烧军团。萨格拉斯吸取了第一次失败的教训，他将自己的力量变成碎片，轻而易举地降临在了艾泽拉斯世界，正在他试图屠杀龙族恢复力量时，艾格文给了他致命一击。碎片化的萨格拉斯并没有真正死去，而是灵魂被打入了无尽的虚空当中。

人类这场战役几乎响彻了全世界，就连一向高傲的暗夜精灵也在称赞艾格文的强大。但谁曾想过，数年之后艾格文的孩子——麦迪文却闯下了滔天大祸。肉体被摧毁的萨格拉斯却通过寄宿在艾格文的身体中，再转移到麦迪文身体里，控制了麦迪文的心智，继承了母亲艾格文力量的小麦迪文虽然拥有可以阻挡萨格拉斯的力量，但最终却没能经受住考验，成为了萨格拉斯意志的傀儡，并开启了通往德拉诺的黑暗之门。大批由古尔丹率领的野蛮生物——兽人，来到了艾泽拉斯。至此"魔兽"近代史正式开始，被玩家所熟知及喜爱的角色也纷纷登场。

2.新势力的崛起与王子的堕落

人类通过强大的意志和惊人的实力将兽人击退，但由于黑暗之门已经关闭，兽人们无法再回到自己的家乡，而鉴于他们曾经犯下的罪行，使得人类像对待奴隶一样对待他们。这时，一位年轻的兽人肩负起拯救族人的重任，他就是兽人中除了古尔丹之外的第二位传奇人物——萨尔。

通过萨尔的不懈努力，他最终带领族人逃离了人类的奴役，渡海来到了卡利姆多，击退了这片土地上的半人马部族，并以他父亲的名字——杜隆坦来命名兽人的新故土。在这里，萨尔建立了兽人们在艾泽拉斯的第一个家——奥格瑞玛。

但艾泽拉斯世界经受的灾难远不仅如此，萨格拉斯仍然没有放弃对世界的入侵，这一次他带来了一具可怕的造物——巫妖王。兽人萨满耐奥祖受到了来自燃烧军团的诅咒，并成为了第一任巫妖王。利用巫妖王的力量，耐奥祖操纵着不死的亡魂进入了艾泽拉斯，但它身为巫妖王对于燃烧军团的忠诚却渐渐开始被质疑，最终为了不冒这个风险，燃烧军团的第三任指挥官基尔加丹决定将耐奥祖以及他的爪牙冰冻在诺森德凛冽的寒风之中。但拥有强大精神力的耐奥祖并不肯善罢甘休，他使用强大的力量控制了所有冻土之下的亡魂，并将它们称之为天灾军团，最终巫妖王凭借其可怕的力量将灾难带到了艾泽拉斯。

年轻的洛丹伦王子阿尔萨斯是一名刚直不阿的圣骑士，他的导师乌瑟尔在他小的时候就在给他灌输清除邪恶、保护生灵的思想，但最终阿尔萨斯还是走错了这一步。天灾的瘟疫在艾泽拉斯肆虐，人类城市斯坦索姆被天灾军团占领，无数居民在疾病与瘟疫的折磨下痛不欲生，为了不让瘟疫蔓延，阿尔萨斯号令士兵对整个城市进行了屠杀，而他由此而爆发出的内心黑暗面也被恐惧魔王玛尔加尼斯牢牢抓住，在恐惧魔王的不断诱惑之下，阿尔萨斯来到诺森德冷酷的寒风之下，在冰封王座上与巫妖王合二为一，那句“Now，we are one.”也成了《魔兽争霸》中最经典的台词之一。

3.战争与雷霆，部落与联盟的仇恨

由于萨尔与人类法师吉安娜的合作，残留在艾泽拉斯的天灾军团也被击退了，世界再一次进入短暂的和平。《魔兽争霸3 冰封王座》的剧情至此告一段落，但暴雪认为故事到这里还远远没有结束，2004年，暴雪出品了网络游戏《魔兽世界》，在这部游戏中，艾泽拉斯的故事将伴随着数百万玩家的见证继续延续下去。

部落和联盟脆弱的合作关系注定无法长久，最终艾泽拉斯种族之间的战争再次打响。人类明白，敌人的敌人就是朋友，他们向高傲的暗夜精灵寻求帮助，身为月亮女祭司的泰兰德接受了人类的求援，并与侏儒和矮人联手形成联盟军团。部落方面，希尔瓦娜斯率领了脱离巫妖王控制的天灾军团，他们被称为被遗忘者，由于曾经对艾泽拉斯世界的伤害令他们受到了排挤，这时同为外来种族的兽人酋长萨尔接受了他们并联合了之前共同结盟的牛头人和巨魔形成了强大的部落联军。

这场部落与联盟间的战斗将由玩家一直持续下去，但艾泽拉斯遭受的灾难扔没有停歇。在《魔兽世界》的资料片中，无数强大的敌人仍旧对艾泽拉斯虎视眈眈：强大的炎魔之王、邪恶的赞达拉巨魔、不朽的天灾军团、狂乱的守护巨龙以及强大的煞魔纷纷登场。即使这些劫难无情地撕扯着无辜人民的心灵，但也没能让部落与联盟的关系得到缓解，战争与和平本来就是一个相互矛盾又相互依赖的命题。而这个故事，也被作为素材利用到了《炉石传说》当中。


■阿尔萨斯与巫妖王的融合，让这个系列的大反派变得更为有血有肉，也更为危险。



■部落与联盟的争端在无数次世界危机之中也从来没有被中断过。

英雄们的镇魂歌

——《炉石传说》九大英雄介绍

暴雪从不吝啬将大量笔墨付之于人物的塑造，在开发游戏的同时勾勒出辉煌的游戏文化俨然是暴雪旗下游戏的特征之一，“《魔兽》系列”正是暴雪旗下作品中剧情最为丰富，故事背景最为庞大的作品集。在这个魔幻大陆上，数千年来发生了无数惊天动地的故事。而这丰富的故事背景也被《炉石传说》继承了下来，《炉石传说》拥有九个特色且鲜明的职业——这同样也是网络游戏《魔兽世界》早期版本里可供玩家选择的九大职业。

●法师：吉安娜

在整个《魔兽》故事背景中，出现过许多声名显赫的法师，他们呼风唤雨，并崇尚知识，虽然吉安娜只是其中一个微不足道的人类小女孩，但卓越的魔法才能让她最初就获得了导师的认同。吉安娜率领着一同从洛丹伦逃离出来的同胞，在塞拉摩建立了一座城堡，如世外桃源般过着隐居生活。她不倾向于任何一方势力，只在艾泽拉斯遭遇重大劫难时才出手相助。虽然单从实力上来讲，吉安娜远不如她的导师——安东尼达斯或者守护者麦迪文那样强大，但仅从《魔兽世界》的故事来看，她却拥有着足以改变世界的成就。从海加尔山的守护之战，到人类与兽人的联合，身为人类的一员的她却能够站在上帝视角重新审视艾泽拉斯的生命，让各个种族受到公平的待遇，即使自己的家园遭受到加尔鲁什无情的洗



劫，也能够在降服他的那一刻与众领袖们理智地审判加尔鲁什的罪行，这一点几乎没有哪个领袖能够做得到，而这也恰恰证明了吉安娜同时具备了身为法师的智慧和女性的慈爱。

入选理由：《魔兽》萌妹子里为数不多的仅存硕果。

●牧师：安度因

安度因是暴风城国王的儿子、先知维纶的弟子，在父亲被陷害而失踪的那段时间里，幼小的他不得不肩负起统治整个暴风城的重任。随着他的父亲找回记忆并重新统治暴风城，安度因也获得了逝去已久的父爱和身为王子肩膀上所负担的那份荣耀，他立誓成为一名强大的牧师来普度众生。由于《魔兽世界》第四个资料片——《熊猫人之谜》的出现，安度因再一次成为了这场跨越大陆战争的焦点。部落舰队在搜索失散的船员时无意中抓到了落单的暴风城王子——安度因。与人类舰队上的战士们所身负的职责不同，安度因此行的目的并不是参与战争，而是想阻止这场战争。与他莽撞的国王父亲不同，安度因有一颗善良的内心。随着对熊猫人文化研究的层层深入，安度因也发现了那个存在于这片迷雾大陆中的秘密。在四位天神——玄牛、朱鹤、青龙、白虎的引导之下，安度因成功拯救了潘达利亚的人民，并和平劝解了这场战争。

上榜理由：我爸是国王，你奈我何？



●萨满祭司：萨尔

萨尔是一名合格的萨满祭司，更是部落伟大的战士，身为整个《魔兽》故事的主角之一，他拥有着非凡的人生经历与伟大的成就，可以说没有萨尔，就没有部落。他是一名被人类养大的兽人，从小受到种种压迫、歧视和虐待，而他的名字“萨尔（Thrall）”在人类语中也代表着“奴隶”的意思，人类女孩塔蕾莎成为了他活下去的惟一动力。但萨尔知道，自己的能力绝不能在“敦霍尔德”这座角斗场中埋没，在塔蕾莎的帮助下，萨尔逃出了城堡。在雷克萨的帮助下，终于占据了一片属于自己的领土并成为艾泽拉斯兽人的大酋长。但好景不长，随着死亡之翼的归来，艾泽拉斯的元素开始暴动，他不得不放弃大酋长职位并以一名大地之环先知的身分去调息世界元素的怒火，为此拯救世界的重任彻底落在了他的头上。得到了上古守护巨龙的帮助，萨尔终于不负众望，消灭了死亡之翼，最终成为了艾泽拉斯的守护者。

上榜理由：许多人至今仍在争论他到底是萨满还是战士。



●德鲁伊：玛法里奥

作为艾泽拉斯的古老居住者，暗夜精灵一直都过着与世无争的生活，而身为族里的第一位德鲁伊，玛法里奥有责任和义务将这种力量传授于其他同胞，他的导师——半神塞纳留斯从上古时期就让他明白自然力量的伟大，在上古之战中，玛法里奥终于体会到了这强大的力量，在面对成千上万燃烧军团恶魔的战场上，大自然的力量吐露出了凶恶的一面，无数次地将恶魔击退，而玛法里奥也在这一战中成名，成为了暗夜精灵中拥有极高地位的领袖。但好景不长，弟弟伊利丹的叛变让玛法里奥在心怀悲痛的同时，又被翡翠梦境中的梦魇所陷害，最终他沉沉地睡去，很久都没有醒来。但随着死亡之翼的复活，海加尔山的世界之树再一次受到来自炎魔之王·拉格纳罗斯的侵袭，妻子月亮女祭司——泰兰德借助一名兽人战士的力量重新唤醒了玛法里奥。在联盟与部落联军的帮助下，火焰之王被赶出了海加尔山。

上榜理由：别提什么理由了，我好困。



●潜行者：瓦莉拉

暴雪在设计这个职业时使用的名字为：rogue，意为：流氓、无赖，在《魔兽世界》刚刚进入中国时，翻译为“盗贼”，直到燃烧的远征末期版本才改为“潜行者”。这种极具负面意义的称呼也正体现着潜行者们在战斗中使用的暗杀技巧和卑鄙手段。由于潜行者们不光彩的特性和多数阴暗的性格导致他们并没有非常正面的领袖人物，而率领着迪菲亚兄弟会的头目范克里夫更是让所有暴风城内的居民闻风丧胆。但最具规模的潜行者协会莫过于希尔斯布莱德的拉文霍德庄园了，这个与世隔绝的不毛之地聚集了大量潜行者，他们会根据会长的需要执行一些不光彩的任务。身为一名血精灵女潜行者，瓦莉拉一直被联盟所控制着，在厄运之槌竞技场中与失忆的人类国王瓦里安成为战友。在瓦里安找回记忆之后，瓦莉拉决定帮助他夺回暴风城并清除迪菲亚的余党。虽然瓦莉拉的成就相比于其他职业的代表人物稍显不足，但是能够找到一位作风正派的潜行者，已经实属不易了。

上榜理由：想要抱大腿光有实力不行，还要有一点，呃……运气。



●战士：加尔鲁什

在战争中他们身先士卒，穿着厚重的铠甲与敌人浴血奋战，为了种族的荣耀他们不惜牺牲性命，这就是战士的信仰。而加尔鲁什正是这样一名继承了他父亲格罗玛什血脉的伟大战士。身为新任部落大酋长的他不像萨尔那么仁慈，他公然违反了萨尔与联盟之间维系多年的脆弱协议，并挑起双方的争斗。他杀死了萨尔的挚交——牛头人大酋长凯恩·血蹄，还赶走了长年投靠萨尔的巨魔酋长沃金。整个部落由于他的行径开始变得分崩离析，就连一向不喜言谈的女妖之王希尔瓦娜斯也开始不满加尔鲁什的暴政。即使这样，他也能用荣耀的话来自圆其说："我们的部落才是正统部落，要么为我们效忠，要么被我们碾碎！"随着潘达利亚战事的进行，煞魔邪恶的本质彻底侵蚀了加尔鲁什的心智，痴迷力量的他将亚煞极之心搬运回了奥格瑞玛，最终联盟和部落其余的领袖达成了协议：必须除掉加尔鲁什并给予审判。

上榜理由：重申一遍，我不是脑残。



●猎人：雷克萨

雷克萨喜欢自由自在的生活，在浪迹天涯的旅行中，动物们是他的惟一伴侣。这个有着一半兽人一半食人魔血统的旅行者常常在丛林中寻觅不知名的脚印，或是在沙漠之地中看着一个个野兽死去，直到有一天，萨尔的呼唤让他重新找回了身为一名兽人应有的荣耀。他帮助萨尔重新夺回了杜隆塔尔，而萨尔也明白，自己无法留住这位伟大的猎人，因为猎人就应该回到丛林之中。在完成了伟大的成就之后，雷克萨选择了隐退，并与自己最好的动物伙伴米莎一起在凄凉之地的荒漠中流浪。直到《魔兽世界》的第一个资料片——《燃烧的远征》开启，雷克萨才重新出现，但这一次雷克萨要保护的不再是好友萨尔所率领的兽人，而是与他有血缘关系的种族——食人魔。山丘戈隆的首领——格鲁尔统辖着刀锋山脉，但它对食人魔种族的虐待让雷克萨没法再安心度日，最终雷克萨率领自己的同胞——奥格瑞拉食人魔共同推翻了格鲁尔的统治。

上榜理由：学好外语，走到哪里都有朋友。





●术士：古尔丹

术士本不属于这个世界，他们的到来预示着灾祸与劫难，燃烧军团入侵是艾泽拉斯大陆所经历过最严重的劫难，在这次劫难中，几乎所有生灵都惨遭涂炭，疾病与瘟疫肆虐，祸乱与毁灭横行，但最终这股强大但却邪恶的力量还是由艾泽拉斯的居民所掌控。邪恶的古尔丹，他身体里流淌着恶魔之血，正是他将整个部落出卖给了恶魔，让部落的战士们成为了没有感情的杀人机器。但部落当时的大酋长——也是萨尔的父亲奥格瑞姆·毁灭之锤用他的智慧揭穿了古尔丹的阴谋，至此兽人部落两大势力开始了一场惊天动地的战斗。由于古尔丹太过于依赖泰坦萨格拉斯的力量，让他失去了冷静的判断，在他潜入麦迪文意识深处与萨格拉斯进行交流时，自己的傀儡——黑手酋长所布设的防线被奥格瑞姆摧毁。最终古尔丹被毁灭之锤杀掉，而他那邪恶的军团也被奥格瑞姆囚禁于监牢之中。

上榜理由：你们的邪恶在我看来都是仁慈。



●圣骑士：乌瑟尔

如果说术士是邪恶力量的化身，那么圣骑士则代表着神圣的光明之力。作为白银之手骑士团的领袖，乌瑟尔肩负着保护洛丹伦人民的重任。"记住，阿尔萨斯，我们是圣骑士。复仇并不是我们必须要做的。如果我们让自己的激情转变成为嗜血的杀戮，那么我们将会和那些兽人一样卑劣。"这句经典台词正体现了乌瑟尔面临困境丝毫不动摇的圣骑士之心。身为最伟大的圣骑士，乌瑟尔身负重任，在面对天灾军团的入侵时他没有一丝怜悯，强大的心智以及甘为他人奉献的骑士精神感染了每一个白银之手骑士，但对于弟子阿尔萨斯的宠爱却最终将他自己送上了黄泉之路。由于乌瑟尔的死亡，白银之手骑士的残余势力被分割成两部分：银色黎明和血色十字军。但在昔日战友——提里奥·弗丁的帮助下，两股势力又重新凝聚在一起，"银色北伐军"这个响亮的名号正代表了老弗丁为战友报仇雪恨而向诺森德进军的坚定决心。

上榜理由：信仰圣光吧！



指尖上的杀意

——简析《炉石》卡牌对战机制

集换式卡牌游戏是融收集与对战于一体的卡牌游戏类型，需要玩家不停地购买卡包来收集零散的卡牌，在集齐了大量卡牌之后，便可以从牌库中挑选卡牌来打造套牌与其他玩家对战。每张卡牌都拥有其独一无二的特点，而卡牌和卡牌之间也存在着相互关联的性质，玩家在对战中抽牌的顺序与概率均是随机的，当中无穷无尽的变化更是集换式卡牌游戏的乐趣所在。

作为集换式卡牌游戏的鼻祖——《万智牌》即使到现在仍不停推出新牌，这款已经发行了20年的桌面游戏一直受到广大玩家的喜爱，每年各个国家都会举行专门的比赛。《炉石传说》相较《万智牌》在玩法上做了许多改进，虽然不少《万智牌》大神指名道姓地说暴雪抄袭，但实际上《炉石传说》与万智牌的玩法与对战机制还是有着非常巨大的差别。

"十分钟上手，五分钟一局"——这是暴雪为《炉石传说》打造的广告语，这股自信足以证明即使你完全不了解《万智牌》或《魔兽世界》，仍然可以很快地学会《炉石》。虽然《炉石》上手很容易，但作为一款卡牌对战游戏，要想"玩得精"仍然要了解游戏当中存在的一些特有机制。

《炉石传说》的主体思想是击败对手，在游戏之初，你需要选择九大英雄中的一个进行比赛，对战中进攻手段多种多样，你可以使用随从进行攻击，也可以用强大的伤害法术直接伤害对手，更可以装备一把无比拉风的武器亲自上阵，但攻击并不局限于对手的英雄，合理清除对手的随从也是压制敌方火力的主要方法。下面就让我们来看看在《炉石传说》当中的战斗思路。

《炉石》关键词解读

●**英雄**：《炉石传说》中有九个风格迥异的英雄供玩家选择，每个英雄都有其专属卡牌，这些卡牌中有些是法术，有些是随从，除了这些之外，英雄们更有自己独有的技能，这些技能每回合都可以使用一次且不需要使用卡牌。

●**套牌**：在对战之前，你还需要为这个英雄打造一套由30张卡牌构成的卡组，在这个卡组中除了搭配英雄专有的仆从与法术之外，还可以加入中立随从，虽然职业专有卡牌大多偏强，但适当地加入中立随从能让你的卡组更加完整。那么是否直接往卡组中放入30张直接伤害法术就能打死对手了呢？显然暴雪不可能让卡牌游戏变得这么无聊，相同的卡牌在卡组中最多出现2张，即你最多只能将两张"火球术"加入法师的套牌当中。所以"职业"与"中立"之间的比例掌握非常关键，玩家只能按照战术的变化自己斟酌。



●**回合**：每个玩家需要轮流进行行动，都完成后算是结束一个回合，每个回合中玩家可以让自己的随从上场、指挥随从进行攻击，或是使用法术。在完成全部动作之后系统会自动提示你"收工了！"此时说明你已经没有事情可以做了，只能选择回合结束，然后再轮到对手的回合。

●**随从**：随从与法术之间的区别在于随从拥有独立的攻击力与生命值，当两个随从互相"撞击"时，双方都会受到彼此造成的伤害，无论是否是你主动发起攻击。随从大多上场后需要休眠一回合才能够攻击，但拥有"冲锋"特效的随从则不用休眠。

●**法力水晶**：法力水晶是《炉石传说》中使用卡牌所消耗的费用，它的存在让游戏进程有了明显的前、中、后三个阶段，在第一回合玩家只会获得一颗法力水晶，通常情况下玩家无法打出高消耗的卡牌，之后每回合增加一颗法力水晶上限并将所有法力水晶补满，当法力水晶到达十颗时将不会在下回合增加。也就是说十个回合之后，玩家将每回合都拥有十颗法力水晶，游戏也将彻底进入后期。

●**手牌**：手牌的重要性不言而喻，拥有更多的手牌才能保证对战的优势。但手牌过多也并不都是好事，因为你最多只能在手中留10张牌，如果此时再有牌被加入手中，那么那张新加入的手牌将会被摧毁。一旦牌库被抽空，玩家将承受越来越高的疲倦伤害，这种伤害会随着每次抽牌递增一点，所以合理地控制抽牌数量也是玩家需要掌握的技巧。

●**竞技场**：玩久了构筑模式，每天打造套牌制定战术的游戏方式难免让人觉得枯燥，如果你觉得对于《炉石传说》中职业与单卡的理解已经成熟的话，那么欢迎你消费150金币来开启竞技场之门。竞技场中有着与构筑模式完全不同的玩法，玩家将进行频繁的"三选一"以打造随机的卡组。竞技场中的玩家将面临更艰难的考验：三次失败便会被"请出"竞技场，或在失败之前赢得最高12场胜利。胜利越多，获得的奖励也就越丰厚。与普通打造套牌最大的不同之处是：竞技场中同一个卡牌的出现并没有限制，也就是说法师在竞技场中很可能拿到5张"火球术"，这种极端的随机性也是竞技场的魅力所在，从"三选一"中打造一套足以媲美构筑模式的卡组绝对能让你在竞技场中走得更远。



玩好《炉石》需要学会什么

●**赚卡差**：在《炉石传说》刚刚上线时，一个被所有玩家痛恨的职业——牧师帮助玩家认识到了卡差的重要性，牧师通过治疗自己的随从和控制对手的随从来达到赚取卡差的目的，不少玩家在对战中发现，牧师常常能够通过使用一张卡来交换对手两张甚至更多的卡，这种非良性的交换在整个对局当中形成了一股潜在的隐患，在对战的后期便会突然爆发出来，卡牌不够，质量低下等因素让玩家吃尽了苦头。

●**合理补充手牌**：打空手牌绝对是对战时所遇到最糟糕的情况，这也是快攻战术后期疲软的原因所在，加入一定量能够抽取卡牌的技能或随从能让你的卡组拥有源源不断的生命力。但过量的补充手牌并不是一件好事，除了"爆牌"之外，无牌可抽时的"疲倦"伤害有时也能置你于死地。



△疲倦同时也是一种战术，利用某些卡牌的能力不停逼对方抽牌就能够让疲倦大量地夺取对方的生命值。

●**学好数学题**："算好小学数学题，炉石天下都无敌。"这是一个绝对严肃的命题，虽然《炉石传说》中大多数情况下计算量都在20以内，但如果不细心计算与分析的话很可能弄巧成拙，严谨的打牌方式和精确的数值计算也是胜利的关键。

●**深思熟虑地出牌**：仓促的打牌并不是一个好习惯，《炉石传说》中卡牌特效众多，如果不细心权衡场上局势的应对策略而仓促出牌将会使你后悔莫及。思考久一些总没有错误，虽然过长时间的思考有时会让对手非常不爽，但总比输掉比赛要强吧。

●**"打脸"还是"打随从"**：在双方都没有嘲讽随从在场的时候，到底是直接攻击对方本体还是优先清理对手的随从？即使玩了很久《炉石传说》的玩家也会在这个问题上出现分歧，由于每个套牌特性的不同，势必导致玩家在权衡

场面时出现优柔寡断的情况，由于AOE（范围攻击）法术的存在，许多情况变得尤其复杂，如果你不清理对手的随从，那么下回合对手使用AOE法术将你的随从全部清理掉，然后再用他的随从来打你本体，一瞬间场面就会失控，所以到底是“打脸”还是“打随从”至今也没有明确的界定，只能靠经验来权衡局势。

●积攒人品：随机性正是集换式卡牌游戏的魅力之一，有些时候觉得自己的卡组非常完美，但关键牌就是抽不到的案例不占少数，被对手“神抽”带走时的懊恼简直让人有砸键盘的冲动。这些不稳定因素无法完全排除，但却可以通过不断改善卡组来优化，虽然“要啥没啥”的悲剧总在上演，但“打得顺手”的情况一定会更多。

我想起那天夕阳下的奔跑

——经典魔兽卡牌背景解析

自从《炉石传说》推出到现在，虽然不少玩家诟病其卡池较浅，但却没有人能否认里面的每张卡片都是经典之作。因为这些卡片并不是被凭空构架出的东西，它们全部拥有自己的背景和故事。杂志篇幅有限，这里我们仅挑选几张对手最不愿意看到的卡片，来说说他们背后那点事儿。

1.炎魔之王拉格纳罗斯

拉格纳罗斯因为名字最后三个字的谐音被玩家们亲切地称之为“大螺丝”，但大家千万不要被这看起来萌萌哒的名字给骗了，它绝对是你的对手最不愿见到的几张卡片之一！在《炉石传说》推出之初，“大螺丝”就被誉为惟一不会赔本的橙色卡片。因为他与其他卡片进攻机理完全不同，其他非冲锋卡片需要在召唤后下回合用肉身进攻敌人，也就是说很容易受到对面攻击力的反噬。但“大螺丝”会在当前回合结束时直接使用远程火焰攻击随机目标稳定造成8点伤害——要知道，整个《炉石传说》生命值超过8的随从几乎用两只手就能数过来。

在实际对战里，如果对手没有强制消除类卡牌或大量高攻击随从对换“大螺丝”的话，基本就已经可以宣告战斗失败了。毕竟，当对方场上没有随从的时候，这些伤害将会稳定地直接打在玩家身上，别忘了英雄一共才30点体力。其实8点伤害还好说，最关键的是“大螺丝”技能是在当前回合内释放，也就是说对手没有任何办法能够干扰它打出这8点伤害。就算在下回合“大螺丝”阵亡，已经光荣不辱使命，炎魔之王绝对名不虚传！



2.希尔瓦娜斯



她曾经是高贵的奎尔萨拉斯游侠将军，最后因实力差距过大被巫妖王杀死并复活成为女妖之王，当起了巫妖王的奴仆。即便已经堕落，希尔瓦娜斯却没有真的臣服于巫妖王，借助某个机会她率领手下部队脱离了巫妖王的掌控并，从此这些亡灵被统称为“被遗忘者”。

在《魔兽世界》中希尔瓦娜斯是一个亦正亦邪的角色，由于经历了太多背叛，她不再真正相信任何人。因此《炉石传说》里希尔瓦娜斯身边也时刻充满了背叛二字。只要她在战斗中死亡，就会发动“亡语”效果随机控制对方玩家的一个随从加入我方阵营，并且这个效果是永久的。对战过程中，如果你使用了希尔瓦娜斯并且对方没有阻止“亡语”发动的手段，那么他绝对会头疼到爆——因为对手要面对一个两难抉择：要么杀死希尔瓦娜斯同时送给你一个随从，要么不再使用强力随从以防被永久奴役。

即便如此，希尔瓦娜斯的使用者还是有多种方式让她自杀而强行控制对方随从。无论怎样，女王的能力要在死后才能发动，某种程度上也是因为她的牺牲创造了玩家的胜利，想想还真是有点悲伤啊。这段不如就用希尔瓦娜斯的一句台词来做结尾——诅咒之下，欢乐何在？

3.炎爆术

炎爆术！这三个字只要一喊出口来就会觉得特别有气势，真是比火球术带感多了！从伤害上来看还真是这样，直接造成可指向的10点伤害绝不是闹着玩的。据不完全统计，每天《炉石传说》死于炎爆术的玩家尸体连在一起可以绕地球两周……

另外，炎爆术这种逆天伤害也从侧面验证了一句话——法师是暴雪亲儿子。有些只接触过《炉石传说》的玩家会觉得“两轮炎爆术就会让血量只剩下10！这游戏怎么玩？”，然而现实情况是，这已经是暴雪大大网开一面了！《炉石传说》中双炎爆至少还不会死，而当年《魔兽世界》法爷杀人只需双炎爆。一般情况下，当法师的敌人血量不足10的时候，都会暗暗祈祷对方手里没有炎爆术，此刻的压迫感不言而喻。

高伤害的代价自然是发动限制大，《炉石传说》里若要发动炎爆术至少得需要10法力回合，而法师能不能撑到这时候却是个问题，在速攻流横行的当下，许多战斗早早便会分出胜负，部分法师在这个大环境下不得不放弃了炎爆术。但无论怎样，当法师从手中打出炎爆术的一刻，那爽快感永远是无法比拟的。来吧，这是我最后的奥义——炎爆术！



4.提里奥·弗丁

在《炉石传说》里有一种说法叫做“劝退”，也就是在某些情况下打出关键牌，此牌一出，对方虽然没有立即失败，但已经基本确定没有胜利可能，便会投降自杀，此谓“劝退”。而在众多劝退牌中，提里奥·弗丁绝对首屈一指！他本身6攻6血，自带圣盾和嘲讽。光是这些就已经完全对得起8点法力消耗了，问题是这还没完！提里奥·弗丁死后会给玩家装备一把攻击5耐久3的武器“灰烬使者”！故此，战斗中只要提里奥·弗丁上场，不出意外都可以达到一换三的效果。也正是因为实力如此强悍，玩家给了这张卡片一个很有意思的爱称——老佛爷。

在《魔兽世界》里，提里奥·弗丁是白银之手骑士团的重要成员之一，同时也是乌瑟尔的挚友。与其他相对狂热的圣骑士相比，他对待事件会更加理性，属于智囊型角色，同时在战斗力方面也是无人能出其右。与其说如今的他是一名退伍的战士，倒不如说他是一个深藏的隐士，不过千万不要小看一个隐居起来的老头，不然“灰烬使者”绝对教你做人。



5.伊瑟拉



翡翠绿龙伊瑟拉，五条守护巨龙之一，能力是掌控梦境，这能力是不是听起来挺奇幻的？和“老佛爷”一样，伊瑟拉也是一张著名的劝退卡牌，只不过劝退效果并没有那么立竿见影。

在《炉石传说》里，伊瑟拉在每个回合结束都可以让使用者获得一张梦境卡牌，这些卡牌的统一特点就是强度力压所有正常卡牌，它们的彪悍完全是破坏游戏平衡性的，也就是说如果不能尽快杀死伊瑟拉，就会出现梦境卡牌“连锁反应”，最终伊瑟拉使用者便会以压倒性的卡牌优势碾压对手。

与“老佛爷”不同，伊瑟拉是一张中立卡牌，也就是说不管玩家使用什么职业进行战斗，都可以把伊瑟拉加入牌组。现实对战中，只要伊瑟拉在场上安全站住两轮不死，基本就可以宣告对方失败。没错，她就是这么强悍，登场时那句台词：“当我入梦，这个世界就将颤抖”绝对不是在开玩笑的。

6.死亡之翼

最后来说一下《炉石传说》里惟一一张10法力随从卡片，死亡之翼耐萨里奥。作为《魔兽世界》五条守护巨龙之一，大地之龙耐萨里奥拥有无以伦比的力量，若单论肉搏，没有任何一条守护巨龙可以与之匹敌。它全身镶满了由特殊金属制成的铠甲，战斗力绝对完爆一般随从几条街。在《炉石传说》里的上场效果更是炫酷——摧毁场上敌我所有随从并且弃掉使用者所有手牌，没错，是所有！追求极致力量就应该舍弃的多一点。

很可惜，在《魔兽》剧情里，死亡之翼并没有把力量用到正地方，先是差点灭掉了蓝龙一族，之后又一口火喷坏了半个艾泽拉斯大陆。也不能怪其他几条守护巨龙要联手制裁它，no zuo no die why you try 啊小翼同学！最终，死亡之翼在守护巨龙们及众多玩家的联合进攻中败下阵来，也顺带成就了萨尔的封神之路。确实，死亡之翼输掉了决战，但没有任何人胆敢否认其力量的强悍。愚蠢的凡人们，因为死亡之翼的到来而颤抖吧！



火炉不熄，生命不止

——PVE冒险模式详解

除了最初的新手任务以及极少出现的人机对战以外，《炉石传说》的游戏过程基本都是在与其他玩家的对战中进行，长此以往不免让人觉得有些许单调。显然暴雪也想到了这一点，现在，以PVE为核心的“冒险模式”已经推出，博得一片好评，就让我们来分析一下首个推出的冒险模式副本“纳克玛萨斯的诅咒”的各种妙处吧。



散播瘟疫的死亡悬空城——纳克萨玛斯

7月23日，玩家期待已久的《炉石传说》冒险模式正式上线，而被拿来作为冒险模式开山之作的正是那个曾经在魔兽世界玩家心中被公认为最经典的副本——纳克萨玛斯。在此之前，也有不少相关新闻放出，但直到冒险模式上线的前一天，也没有任何人知道冒险模式到底是什么样子的。不得不承认，暴雪这张“饥饿营销”牌打得相当好。

纳克萨玛斯是“60年代”的最终副本，其极为苛刻的进入条件和超高的副本难度在当时让许多玩家望而却步，只有最顶级的公会才能有幸目睹城堡当中的BOSS。时隔3年，魔兽世界的第二个资料片《巫妖王之怒》再一次将


■悬空城纳克萨玛斯全貌

它作为该版本的“入门”副本召唤了回来，让所有玩家都能够体验那带有遍地骸骨和剧毒的悬空城。

如今这个经典副本终于以冒险模式的形态出现在了《炉石传说》中，并让这个以PVP（玩家对玩家）为主的卡牌对战游戏变成了一个能够让玩家通过智慧战胜电脑的闯关游戏。而英雄难度的挑战也让玩家们再一次体会到了曾经被电脑支配的恐惧。

在《炉石传说》的冒险模式中，副本区域的划分和BOSS的技能设计都与魔兽世界中的“纳克萨玛斯”副本遥相呼应，不过为了降低接受的难度和提高亲和力，副本本身还是进行一定程度上的风格调整，邪恶中带着一点蠢萌，就连最终BOSS——残酷的巫妖克尔苏加德也变成了一个唠叨个没完的亡灵大叔。下面我们将分别介绍一下每一个区域的特点。

●蜘蛛区：

在《魔兽世界》中，蜘蛛区是玩家们最先攻破的区域，虽然对于环形副本纳克萨玛斯来说，除了冰龙巢穴以外，所有的区域并没有详细的攻略顺序划分，但单从难度上来说，蜘蛛区只能算是入门级别。从阿努布雷坎到黑女巫法琳娜再到最后的迈克斯纳，蜘蛛区的难度循序渐进，让玩家们不至于从一开始就产生严重的挫败感。

而在《炉石传说》中，蜘蛛区的开放预示着冒险模式的真正形态公布于世，其中BOSS技能设计的同步性与完全不平衡的战斗过程让许多玩家感受到了暴雪满满的恶意。作为蜘蛛区的看门者——阿姆布雷坎拥有着强大的单体法术和召唤随从能力；而黑女巫法琳娜则不停地释放着无法阻止的杀伤法术；最终BOSS迈克斯纳会使用从嘴中吐出的蜘蛛网把你千辛万苦培养的强大随从收回手牌。这些技能的设定与《魔兽世界》中如出一辙，让许多曾经体验过纳克萨玛斯副本的玩家再一次找回了心中那座熟悉的悬空城。在经过了普通模式和职业挑战之后，英雄难度的出现才真正预示着恐怖挑战的开始，就像曾经日日夜夜的开荒之路，不停地尝试，不停地改善，还需要那么“一点点”的……运气。

●瘟疫区：

7月30日，也就是蜘蛛区开放的一周后，瘟疫区正式解锁，700金币的门票根本阻止不了玩家前进的脚步，最终他们还是踏进了那满是剧毒孢子和瘟疫爬虫的邪恶洞穴。瘟疫使者诺斯、肮脏的希尔盖和克尔苏加德的终极实验体——洛欧塞布，瘟疫区的三个BOSS看起来更加邪恶，瘟疫使者诺斯强大的复活能力能够将敌方战死的英雄变成彪悍的骷髅，而肮脏的希尔盖会用剧毒的粘液将你队伍中跑得最慢(最左边）的家伙吞没，强大的孢子怪兽洛欧塞布有着超强的生命力，但它所放的活性孢子却能够成为最终击败它的利器。瘟疫区BOSS技能的设计与《魔兽世界》更加贴合，尤其是肮脏的希尔盖。在《魔兽世界》与他的战斗中，玩家必须快速移动以躲开从地上喷涌而出的毒液，而玩家们也送了他一个有趣的绰号——跳舞机。英雄难度的洛欧塞布则拥有高达99点的生命值，BOSS技能的增强让多数职业的战斗回合不会超过10个，合理地利用孢子与BOSS抢血成了玩家们追求极限挑战的击杀方式。

●军事区：

在《魔兽世界》的最早版本中，军事区被翻译成死亡骑士区，由于和谐补丁的植入导致在《巫妖王之怒》中正式更名为军事区。与前两个区不同，军事区在副本难度上有难以想象的飞跃，而最终BOSS天启四骑士也是许多公会至今仍无法抹去的噩梦。整个纳克萨玛斯的设计，也能从他们身上找到影子，天启四骑士分别是战争、瘟疫、饥荒和死亡，与之相对应的是军事区、瘟疫区、蜘蛛区和构造区。


■天启四骑士

在《炉石传说》中，军事区的BOSS更讲究技巧的运用，教官拉苏维奥斯强大的近战能力必须用他的学员才能成功阻挡；收割者戈提克会让玩家明白，他所复活的死亡骑士即使再


■环形结构的纳克萨玛斯


■超高血量的洛欧塞布

次战死，挥之不去的幽灵也会不停地灼烧你脆弱的灵魂；天启四骑士考究的击杀顺序让整场战斗都令玩家提心吊胆。军事区拥有比前两区更高的技能契合度，也更加注重战术与出牌顺序的运用。

●构造区：

与“军事区”相同，“构造区”的命名也经过了非常严重的和谐，而“憎恶区”才是它最初的名字，它也是惟一一个拥有四个BOSS的区域。与其他大区不同，《魔兽世界》中憎恶区的BOSS更加强悍无脑，它们通常以顽强的生命力及超强的物理攻击著称，看门BOSS——战神帕奇维克就已经阻止了无数公会前进的脚步，仅仅一个技能的设定让帕奇维克变成了简单无脑的战斗机器，但即使这样，其技能的强度也让众多公会望而却步，直到一个名为：“帕奇维克陪你玩”的插件诞生，才让这个BOSS彻底从战神沦落为渣渣。至于电男塔迪乌斯，在激活BOSS之前的战斗就已经够大多数团队喝上一壶，更别说他那低得变态的容错性——一人的走位失误将直接导致全军覆没。

在《炉石传说》中，与帕奇维克的战斗同样简单粗暴，没有手牌且时刻拥有武器的帕奇维克能够在己方场上没有嘲讽随从的情况下6轮将你砍死，而4费的单体消除技能更让大型嘲讽随从显得力不从心，战斗难度极其惊人。而电男塔迪乌斯每回合固定翻转随从生命值与攻击力的技能特点也为战斗注入了非常有趣的变化，是一个需要专门调整卡组去迎战的独特BOSS。

●冰龙的巢穴：

来到冰龙的巢穴，预示纳克萨玛斯的历险已近高潮，你将直面纳克萨玛斯的主人——克尔苏加德。但在这之前，其复活的强大生物——冰霜巨龙萨菲隆则是你挑战他的最后一道屏障。在《魔兽世界》中，与萨菲隆的战斗不仅仅要求极致的团队配合，更对团队的硬件是一个严格考验，提高冰属性抗性是击杀萨菲隆的关键，躲在被冰冻的玩家身后才能免去被深呼吸的寒冰之气直接秒杀的设定更是令人难忘。





■严重自恋的克尔苏加德

在《炉石传说》中，与萨菲隆的对战核心机制与前者相同，你必须合理利用场上那个被冰冻的侏儒，而萨菲隆则能够每回合清除那些没有躲在屏障之内的家伙们。在历尽千辛万苦击杀萨菲隆以后，玩家们终于见识到了那个一直在背后不停唠叨的大叔，而在他介绍自己的时候才发现，原来他还是一个自恋狂。与克尔苏加德的战斗让玩家第一次体会到“阶段”的概念，在你成功用伤害穿透克尔苏加德的寒冰护甲时，他将进入第二阶段，出牌方式与英雄技能都会产生变化，还会立刻召唤两个有嘲讽能力的随从并立刻结束玩家的回合，实在是充满了彻头彻尾的BOSS范儿。



■著名的插件成了帕奇维克的代名词

总结

纳克萨玛斯的冒险已经告一段落，但这并不代表冒险模式的结束，在未来版本中，暴雪一定会将更多《魔兽世界》中的副本加入到《炉石传说》当中，安其拉、寒冰皇冠、太阳井……暴雪在这方面从不缺素材，而每一个副本所带来的不仅仅是卡牌的扩充，还有玩家曾经在多年前征战艾泽拉斯大陆的难忘回忆。



后记

把《炉石传说》从头到尾这么说了一通，到这里差不多也该结束了。“《魔兽》系列”的宏大世界观发展至今历时将近二十载，即使用今天的视角来看依然是一部史诗级大作，会有《炉石传说》这种优秀的衍生作品自然也是理所应当。在国内当下这浮躁的游戏圈，在这个玩家们被各种免费渣作扑灭游戏热情的年代，很难能有一款网络游戏会让大家静下心来投入进去。如果你是一个魔兽玩家，欢迎你通过《炉石》重寻当年的回忆与感动；如果你不是一个魔兽玩家，那么还在等什么呢？一个二段式的深坑就摆在面前，赶紧跳啊少年！

游戏评台 GAMER CRITICISM

次世代主机发售虽然还不到一年时间，但是游戏阵容已经日渐丰富。特别是今年很多知名的游戏系列都以跨平台的形式在两个世代的平台上推出新作。就连日本厂商也都跟上了脚步，恐怕本世代主机很快就会淡出舞台了。趁着暑假结束，本期游戏评台为大家带来了5月～8月的多部精彩大作的深度评论，没时间这些作品的玩家不妨看看这些游戏的表现吧。

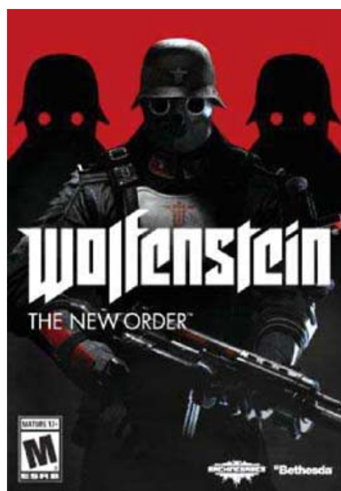
用自己的双手重新定义自由

厂商 Bethesda

德军总部 新秩序

Wolfenstein:The New Order

机种 PS3/PS4/X360/XOne　类型 主视角射击　发售日 2014年5月20日





作为老牌的第一人称射击游戏，本作的整体素质表现良好。和目前流行的例如“《CDO》系列”这些作品不同的是，游戏并没有将重点放在电影般的震撼镜头上，取而代之的却是较为平实的叙事方式，这种风格也更为符合背景题材的设定。本作的画面素质很高，次世代平台都达到了1080P/60fps的级别。人物和场景的建模也颇为细致，不过由于本作色调偏暗，所以画面看起来全都被蒙上了一层灰色基调。游戏在配乐方面表现一般，并不是说配音素质不行，而是大部分时间游戏都是在无背景音乐的情况下进行的，真正能听到配乐的情况少之又少，在游戏的气氛烘托方面总感觉缺了些代入感。当你蹲着前进并悄悄将敌人暗杀时，如果能响起带些神秘色彩的BGM，那么这种刺激的感觉应该会更为强烈吧。

提到本作的战斗系统，暗杀部分占了较大的比重。基本上除了强制战斗，大多数的敌人都能通过暗杀解决。敌人的移动路线基本也都是固定的，在担心手中弹药数量的情况下，细心观察敌人的分布再进行暗杀的套路屡试不爽。暗杀时的特写画面也是爽快度十足。游戏中能够使用的武器种类不少，不过中后期会出现武器平衡度过低的情况，主要是因为升级后的射击型激光枪实在太过好用。除了随处可见的充电补给设备能够解决弹药稀缺的问题外，激光枪本身的威力也是占有明显优势，这也就导致部分武器到最后会沦落到无用武之地的尴尬境地。好在本作的难度不算低，数量众多的敌人也在一定程度上增加了对玩家们的挑战。再加上游戏拥有非常厚道的主线流程长度，以及精心设计的彩蛋和丰富的收集要素，使得本作的耐玩程度毋庸置疑。

射击的手感也是明显偏重美式硬派风格，无论是便携式武器还是重型机枪，在射击敌人的过程中都能体会到子弹穿过敌人时的快感，这也在一定程度上弥补了本作战斗中大场面过少的情况，不过双手武器的出现实在是有些鸡肋，完全就是将两把相同的枪拼凑在一起，没有体现武器的特点。游戏中有技能升级的概念，只要完成特定的条件就能解锁相应的技能，取消经验值概念的升级模式最大的好处就是能够让玩家充分体验本作战斗方式的多样性。但最大的问题就是玩家经常是在不知情的状况下解锁技能，所以在游戏过程中要时不时地打开技能解锁菜单进行确认。即使有相关奖杯或是成就跳出，第一时间也不知道究竟解锁了哪种技能，使得技能升级要素的实用性大打则扣。虽然没有随波逐流地引入网战模式，但游戏的主线战斗部分就足以令玩家感到充实了。

游戏的可移动场景属于半开放式的，经常是几条通路都能绕到同一个场景。由于地图提示不明显，所以很容易出现走了半天又回到原地的情况。不过凡事都有利有弊，连通式的场景能够帮助我们更好的迎击敌人，抄小路迂回进攻的游击战方式在高难度下颇为奏效。能够尽可能避免与大批敌人在同一个路口短兵相接，丰富了打法的多样性。虽然是以老掉牙的二战为故事背景，但本作巧妙的将剧情设定在了一个架空的纳粹党统治世界的形势。纳粹德国不仅取得了二战的胜利，甚至成为了全人类的命运主宰。优秀的剧本令玩家对这种战争题材有了新的感受，同时在过场动画中时而出现的情节碎片也使得本作中的人物性格更加包满。

和大多数的3D游戏一样，本作也会偶尔出现贴图错误的情况，但这并不影响游戏的高素质画面。游戏将战场的气氛烘托的非常到位，尤其是在野外远景的细节处理上，让人感受到了制作组的诚意。在白天的场景中，甚至出现了系列老玩家许久未见的蓝天白云景色，使得本作略显晦涩的剧情增添了几抹色彩。在这个虚构的世界里，制作组将他们的聪明才智发挥到了极致。他们设想了德国纳粹取得胜利后的一切可能，从军队配置到反叛军的成立，这一切设定都不会让玩家感觉突兀。所以在进攻敌人基地的过程中能够看到很多近未来的高科技设备，这与游戏中前期复古的感觉形成强烈的反差，加上浓墨重彩所描绘出的纳粹党残忍暴力的形象，以及他们对非己种族的迫害，这一切都令人印象深刻。

从本作的销量和外界评价来看，推出续作的可能性还是蛮大的。只不过从以往的制作周期来看，该系列的新作至少要等上三到四年才会与玩家见面，希望下次看到新作时能给玩家带来更大的惊喜。

暴力度 ♥♥♥♥♥　点评人 乐小游

难忘时刻：游戏中充满了血腥暴力的场景，但也不乏发人深省的情节。本作很好地阐述了战争的残酷以及战争带给人民的灾难。所以当身边熟悉的战友逐渐从视线中消失的时候，以及最终BOSS在结局时那诡异的神情。这一切仿佛在告诉我们，罪恶不会因为英雄的到来而消失，正是因为有了灾难，才能孕育出想要焚烧残酷命运的正义火苗。





独一无二的童话书

机种 PS3/PS4/X360/XOne/Wii U

光之子

Child of Light

厂商 Ubisoft　类型 角色扮演　发售日 2014年4月29日

育碧凭借出色的引擎，在近期打造了几款小品级的2D游戏，其中《光之子》就因为有着唯美的色彩和悠扬的配乐显得比较突出。游戏的规模虽小，当中却有着一些值得称道的尝试，然而这些尝试又都局限于小游戏的程度，让人不禁感到惋惜。比如用押韵的童话口吻写作的故事，却显得草草收场而且有些支离破碎。又比如除了主角，玩家还需要控制萤火虫。可以想象，双人游戏中玩家之间会有不错的配合和交流，但在单人游戏时就难免会有种割裂的感觉。而同样是萤火虫，玩家可以用它来干扰敌人，直接避免遇敌，当不需要靠杂鱼升级的时候，你会感到非常体贴。至于战斗系统，更是集中暴露了它的软肋。



《光之子》是少有的回合制美式RPG，在战斗系统上，属性相克、异常状态等要素一个也不少，而且它明显借鉴了日式RPG的时间轴设计，行动速度和顺序是战斗的关键。通过打断对方技能和增减施法时间，玩家可以控制角色的行动顺序。这种系统本来应该有不错的策略性，但非常可惜的是，游戏只允许同时上场两名角色，如果尝试高难度，比起普通难度就会陡然上升几个台阶，因为玩家既在数量上处于下风，也在攻防能力上维持劣势，单单是杂兵就足以把你打得手足无措。两名队员的问题在于大多数危机情况下都需要至少一人来回复，万一算错了，连回复都被打断的话，就很容易走向团灭。再加上战斗系统的另一个不足，就是玩家很难把握时间轴的运作。比如游戏里的施法速度有"快中慢"几种，当使用了加速或者减速，角色在下个回合施展这些原本就有速度的技能时，究竟是否会超过对方的顺序，玩家是很难判断的，所以只能从头到尾盯着时间轴，根据行动的结果来继续瞎猜下一回合大概可以用什么办法反击。在高难度时，这样的估算会面临连续的失误，另外游戏的战斗演出也称不上出色，带给玩家的挫折感远高于成就感，如此挑战实在是让人提不起斗志。比起回合制，这样的时间轴设计有着许多不确定性，对玩家来说会增加思考的负担。如果《光之子》能够在这方面再仔细雕琢一下，让玩家的判断更有依据的话，相信这个游戏玩起来会更有趣一些。



本作的系统可以说非常单薄，但倘若撇开游戏系统的部分，它的独特风格还是值得尝试的。游玩《光之子》的感觉，就像是打开了一册童话故事书，以水彩涂抹的画面带着点点光斑，体会着流动的空气感随风飞行，细读诗歌写成的对白朗朗上口，许多时候，游戏的背景音都只剩下环境的声响，于是飞行的途中偶尔会听见旋律慢慢奏起，这样富有诗意的体验，也许只有无拘无束的小规模游戏才有魄力去创造了吧。

唯美度 ❤❤❤❤　点评人 初心者

脑抽时刻：代替装备系统的宝石合成系统对战斗帮助很大，但是在一周目还不清楚出现的敌人是什么属性能力，于是在后期合成宝石就得谨慎再谨慎。无奈有几种宝石颜色类似，脑子一抽就容易记混了合成配方，然后辛苦凑够的宝石就只好被放置PLAY。

突破天元！

第3次超级机器人大战Z 时狱篇

第３次スーパーロボット大战Ｚ 时狱篇

机种 PS3/PSV　厂商 BNGI　类型 策略角色扮演　发售日 2014年4月10日

诚意缺失的作品

从客观的角度上看，《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》（以下简称《时狱篇》）并不是一款有诚意的作品。在PS3/PSV的时期，竟然还沿用了大头贴的大地图表现形式。虽然画面的解析度比起《第2次Z》有了大幅度地进化，但是机体的可动性非常差，除了几部重要作品之外，一般的机体得不到厂商的重视。在背景的刻画上也是比较模糊的，动起来的时候质感甚至不如之前的作品。不过这些还算是可以接受的范围，最让人不解的是进入战斗动画时还会有数秒的延迟，这会大大地影响玩家进入战斗动画的热情。而在难度的设置上，也同样有所欠缺，熟练度取得难度低，这对于系列老手来说挑战性低了不少。而且由于本作是双版本的作品，因此无论在PS3还是PSV上，其快捷操作都算不上很完善。



系统的新方向

前文说了本作那么多的缺点，但实际上我对于本作是赞誉有加的。以往的《机战》作品在系统上大同小异，但本作在系统上有了大幅度的革新。为了突出系统的区分，系列传统的精神系统遭到削弱。精神指令数量削减为5个，并且消耗的精神变多，可用的精神最大值降低。这样就迫使玩家减少对精神系统的依赖。而且在本作中，以往一些老的精神性能也得到了削弱，像是"魂"的伤害倍率减少到2.2倍，"不屈"从原来只受10点伤害更改为伤害值为原有的八分之一。玩家无法单靠精神来获取高输出，那就只能倾向于考虑"极限突破"、"掩护攻击"、"围攻补正"等方式。同时本作沿用了《机战OE》的系统，每次开始游戏时每个人的精神点数只有最大值的一半，每回合回复5点。这样在限制了精神系统使用的同时，又能让玩家继续体验精神系统的作用。



新加入的"双机契合度"所带来的双倍PP、增加经验和Zチップ点数的奖励，这些算是在预计之中，但是2回行动过于逆天，配合得好的话，一回合甚至可以进行多次行动，导致在后期总有一种在玩"机战无双"的错觉，这也是难度下降的罪魁祸首。但总的而言，这样的系统调节让本作玩起来耳目一新，为系统注入了不少新的活力。

《时狱篇》作为《第3次超级机器人大战》的上篇，其基本的系统和架构应该会沿用到下篇的《天狱篇》当中，因此要期望《天狱篇》能有翻天覆地的变化可能不太现实。而由于许多参战角色的剧情已经基本讲完，相信下篇中将会以部分未完结（例如《机动战士高达OO》的剧场版、《机动战士高达UC》等）以及原创剧情为主。剩下的星座之谜、黑之英知的谜团相信能得到解释。

热血度 ❤❤❤❤❤　点评人 时雨

热血时刻：西蒙和伙伴们突破反螺旋族的多元宇宙，伙伴们喊出了这样的话语："哪怕被因果的轮回所囚禁！往昔的思念也会打开未来之门！即便受到无限的宇宙所阻挡！热血的翻滚也将打破宿命！天穹与次元双双突破！看我来抓住属于自己的道路吧！天元突破Gurren Lagann！！你以为我们是谁！"至此，尽管本作有着这样或那样的缺陷也变得不再重要，这么热血的时刻和西蒙一起战斗，我想这是无数"机战犯"最感动的时刻！

一段索然无味的黑客旅程

类型 动作冒险

看门狗

Watch Dogs

机种 PS3/X360/PS4/Xbox One　厂商 Ubisoft　发售日 2014年5月27日



相信各位玩家都必定记得看门狗在 2012 年 E3 展会上的惊艳亮相，芝加哥那沉寂的夜晚，被风卷起的落叶，衣摆摇曳的风衣，无一不给予视觉至上主义玩家震撼，这一切也让玩家记住了《看门狗》的名字。也许是在 2012 年 E3 上"播片"用力过猛，加上后来 R 星同类型神作《横行霸道 V》的珠玉在前，使得玩家对《看门狗》更加增添了一份期待，希望它能与《横行霸道 V》比个高下。最终结果作为玩家的我们早已了然于心，《看门狗》在经历了多次的跳票后，成品也与当初惊艳亮相时相去甚远，说句好听的就是希望越大失望越大，不好听的就是"NO ZUO NO DIE"。

手机在手，天下我有？

得益于黑客题材的设定，玩家在操控主角艾登・皮尔斯时，只需要利用手机在指间轻松一点就可以引发诸如爆炸、停电、偷取隐私等让人叹为观止的操作，这些元素在刚上手游戏时让人感到无比的新奇，笔者甚至在城市中穿梭不停黑进路人的手机，只为窥探每个人背后的故事，而制作组在这一点上可谓花尽了心思，从头到尾的路人故事基本上就不带重样，可见文字库预设量的巨大。但是随着游戏的进行，新鲜感渐渐褪去后，这种高科技设计无法再为游戏体验加分，最终对于游戏来黑客题材只不过是让游戏多一个操作按键罢了。

金牌罐头厂商

游戏的设计是最让人诟病的地方，游戏的每一处都显示处育碧在游戏"罐头"领域的造诣之高，所谓的罐头，就是指游戏宛如生产线上的罐头，无论是千个百个都是一个模开出来的，而《看门狗》也正正如此，游戏的任务无非就是到一个地方杀一个人，黑掉一些摄像头，区别就在于杀掉哪个人，黑掉哪些摄像头罢了。如果说故事模式有故事背景尚能让人支撑下去，那么支线任务就真是其罐头的极致体验，虽然支线任务以及小游戏的种类很多，但基本上每个种类玩一次就够了，因为就算你玩上 100 次，你都感受不出丝毫的变化……

实际上，有不少人忽略了游戏的网战部分，其实游戏的网战是游戏为数不多的亮点之一，特别是黑客以及跟踪等模式，虽然设计十分简单，最简单的描述就是两个人互相躲猫猫，但这个限时索敌的过程中让人肾上腺激增。作为被入侵者，绞尽脑汁在每一个都有可能的角落处寻找黑客是他所需要做的，随着时间的一分一秒减少，被入侵者的压力也会随之增大。而入侵者一方，找到一个自己认为绝对有利的位置，耐心地观看着猎物的焦急举动，最终获得胜利后的快感不言而喻。但不得不说这个模式具有一定的重复性，在数次游玩后新鲜感也会慢慢减退，总体评价就是新鲜有余，耐玩不足。







故弄玄虚的故事

对于沙箱游戏来说，迷人且始终贯穿游戏进程的故事始终是支撑玩家游戏动力中最重要的一环，但相信将《看门狗》通关的玩家，都会发出与我相同的感叹，那便是游戏的故事实在过于故弄玄虚，整个剧情只是为了拖而拖来延长游戏时间，而且剧情的设计基本没有起伏，就算应该是高潮的部分也十分轻描淡写，最终结局充其量也只能让人发出"哦？果然是这样啊"的感慨，即便在打完整个事件的最终BOSS，还要多余地加上一个小 BOSS 的结局，确实让人无语，而且在通关后的职员表中，育碧更不要脸地为游戏留下了伏笔，真是……

反人类的成就 / 奖杯设定

即使是开坑必全的笔者，一般在评价一款游戏时，也不会将成就 / 奖杯要素作为衡量一款游戏好坏的标准，但是在这里不得不提醒各位成就饭 / 奖杯迷小心误入《看门狗》的雷区，因为这款游戏的成就 / 奖杯设计实在太反人类了。游戏反人类的成就 / 奖杯主要有三，喝酒小游戏成就逆人类左右脑协调而行，身边没有好友"单手柄双打"基本没戏。偷歌成就完全随机纯靠运气，花 1 分钟还是 10 小时因人而异，线上跟踪成就只能指望其他玩家进入我方游戏世界，而且无法通过邀请完成，随着游戏的退热，这个成就只会变得越来越不可能解开，请各位强迫症患者慎重！

平心而论游戏的整体素质并不算差，不过充其量也只是一款庸作，虽然上面说到了《看门狗》不少的缺点，但作为全新原创作品有这样的表现已经实属不错，如今育碧的"《刺客信条》系列"炙手可热，回头再看看当年的初代《刺客信条》也是不折不扣的庸作，如果《看门狗》会有续作，相信它一定会有革命性的改进。

新鲜度 　点评人 伽蓝

合作时刻：为了完成喝酒成就，自认左右脑协调能力不足的笔者力邀好友双打，小时候和小伙伴挤在一台游戏机上双打的情况并不少见，但用同一个手柄去双打实在是史无前例！

小变化,大成长

夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士

シャリ・のアトリエ～黄昏の海の炼金术士～

机种 PS3 厂商 Gust 类型 角色扮演 发售日 2014年6月26日

不知不觉《工作室》系列”已经发展到第16作(后文以“A+数字”形式表示作品系列)。回顾PS3平台上的6部作品可以发现,系列每一作都在寻找变化,每一作都试图让老玩家能找到新的乐趣,同时也在不断地摒弃一些如今看来已经显得陈腐的所谓“经典”元素。前三作“艾兰德”三部曲就是比较有“传统味”的工作室,调合系统复杂,战斗系统简陋,道具远比角色技能重要,多结局但是故事结构松散。进入“黄昏”系列,A14首先就改良了故事的推进,使得流程中有了一个目的,同时调合系统也进行了大改。A15则针对单调的战斗系统进行强化,参战人数一口气增加到6人,并且以前后卫的关系互相支援,使得战斗更强调角色的之间的互动与合作,爽快感也不再停留在给敌人丢一个花了大量精力制作的大炸弹这种程度。

至于作为A16的本作,其变化绝对称得上PS3时期以来最大的。



首先是舍弃了一直沿用至今日期系统,改成了以章节形式推进故事,玩家在游戏的过程中再也不需要为了节省时间而花心思去整理接下来该做些什么,也不用因为浪费了几天而考虑是否要读档。而取消日期带来的另一个影响是,使得故事有更加明确的线性,故事变得更加紧凑。而且,支线故事触发的条件也更加宽松,基本上不存在什么容易漏掉或者不能补救的支线故事,不像以前那样没有攻略本都不知道某些事件的确切触发条件。或者守旧的粉丝会说,这些精算过程而是系列的乐趣之一,但不可否认的是,从如今的眼光来看这些设定实在是太繁琐了,相信很多玩家也有过半天不玩就忘了昨天做了些什么,最后直接放弃的情况吧。



除了取消日期之外,本作还给战斗系统再进一步加强,演出效果更加华丽,场地效果让战斗更多变化。而且,玩家除了要考虑给两位炼金术士调合怎样的道具之外,同伴的装备、技能也变得不再是可以忽视的因素。

一般来说,一个游戏系列经历了这么多的作品之后会有两种结果,要么在不断的积累和沉淀中慢慢成长,并且借着主机机能提升而成为一线大作,要么就是慢慢消失在大家的视野里。而《工作室》系列”却介乎两者之间,既没有变成一线大作,却也没有消亡掉。毕竟Gust是一家小规模的厂商——现在已经仅仅是一家工作室了,他们固然不可能投入大量的资金让本作变成一线大作的水平,只能在现有的资源下,完善好自己的作品,并且不断给不同玩家带来新的体验——哪怕只是粉丝群体。如今“黄昏”系列已经经历了三部,下一作是否还是“黄昏”世界观还不得而知。但至少可以肯定的是,续作不会让我们等上好几年,却能得到一些新鲜的体验。

进化度 ♥♥♥ 点评人 宇宙人

纠结时刻:每次玩《工作室》最让人纠结的是调合武器和装备,特别是玩到流程中期的时候,不制作装备打不过去,但是花尽心思做好一套现时最好的装备和道具之后,下一章获得了新的素材或者炼金等级提升得到新的技能,就会让这些努力几乎白费。于是,在什么时候该做装备就成了打主线的时候最让人纠结的地方。

从战争中认识爱与和平

勇敢的心 世界大战

Valiant Hearts: The Great War

机种 PS3/PS4/X360/Xbox One 厂商 Ubisoft 类型 动作 发售日 2014年6月25日

进入本世代后,育碧逐渐成为中国玩家关注的焦点。育碧旗下大作如云,销量也不低,但口碑总是不高。不过从复活的《雷曼》开始,育碧也有了一块人见人爱的金字招牌,那就是Ubi Art。Ubi Art引擎开发的几款游戏均狂受玩家好评,为育碧从玩家那里挣回了不少分数。而该引擎的最新一款作品,就是《勇敢的心 世界大战》。

说到勇敢的心,很多人第一反应都是梅尔·吉布森的代表作,不过本作对应的世界观不是中世纪的英国,而是第一次世界大战。副标题的The Great War正是一战的代称。和二战相比,一战在各种文学娱乐题材中的出现率要低得多,其原因可以从咱们的历史教材里找到:这是一场帝国主义国家之间狗咬狗的战争。加上今年正好是一战爆发百年纪念,因此本作的题材公布之后,受到了很多玩家的关注。







采用Ubi Art引擎开发,说明本作就是要走文艺范儿。游戏的故事并没有上升到国家层面,而是以4个普通人的视角来展开故事。这4个主角原本都有自己的生活,但战争终结了一切。而这4个主角中,最有资格作为游戏代表的就是埃米尔大爷,标题画面上他的身影足以说明这一点。关于游戏的故事这里就不剧透了,结局是十分震撼的,推荐还没玩过的朋友赶紧体验。

游戏采用8位机时代的2D横版玩法,但实际上融入了不少新世代的要素,如QTE、解谜、收集。游戏收录了多场BOSS,也有不少精巧的谜题,如果玩家卡关,还可以使用提示系统,可以说是适合任何年龄、任何水平的玩家。游戏的流程长度令人满意,不过重复游戏性不高,称得上是一周目神作。要说游戏最大的优点,那还是画面和剧情,不过作为一款下载游戏来说,这个素质已经足够打出接近满分的高分了。

必玩度 ♥♥♥♥♥ 点评人 纱迦

赞叹时刻:游戏中有数个驾驶关,玩家要控制屏幕上车辆的移动,以躲开障碍物和敌人的攻击。神奇的是背景音乐和各种机关配合得天衣无缝,令人不禁大赞设计者的独具匠心。

割青草炸大石一骑当千 打BOSS打怪勿惹路边鸡

塞尔达无双

ゼルダ无双

机种 Wii U　厂商 Koei Tecmo　类型 动作　发售日 2014年8月14日



一般来说一提到《无双》很多人的第一反应都是“《真・三国无双》系列”或者“《战国无双》系列”，如果提到 Koei Tecmo 与其他公司合作的《无双》，大多数人的第一反应估计会是《海贼无双》或《高达无双》。那如果提到 Koei Tecmo 与第一方厂商合作制作的无双，大家的答案都会很一致——《塞尔达无双》。

《塞尔达无双》不仅仅是第一部第一方与 KT 合作制作的《无双》，同时也是第一部由 ω-Force 和“《忍者龙剑传》系列”开发组 Team NINJA 合作制作的《无双》。本作无论是操作手感还是同屏人数都十分出色，相较起 KT 本社的作品也不逊色，由此可见 KT 对本作的认真与诚意。

本作的可操作角色共有十三人，其中“拉娜”是本作的原创角色，其他十二人都是来自《塞尔达传说》各作的友方角色或者 BOSS。虽然操作角色的数量与 KT 的其他《无双》相比要少上很多，但是每个角色的操作都十分有特色，例如林克的重攻击都能够在最后一击时追加蓄力回旋斩，塞尔达的西洋剑优雅而不失速度，拉娜能够使用重攻击衍生出来的魔法壁给大范围的敌人施加伤害等等，而且林克、塞尔达、拉娜和因巴都能够使用多种武器，哪怕是操作同一个角色，也能够给玩家带来不同的乐趣。

本作的剧情、场景设计和角色的重攻击都渗入了很多来自《塞尔达传说》的细节，例如割草能拿到回血的道具或卢比，某一个关卡拿到的装备道具一定会成为打这一关 BOSS 的关键等等。本作的剧情和原作系列一样，围绕着三角力量展开，魔女布亚在魔王加农多罗夫的诱惑下夺走了三角力量，从时空的彼端召唤出了三个世界，这三个世界分别是《时之笛》、《黄昏公主》与《天空之剑》，被封印于三个世界的邪恶觉醒，林克等人前往三个世界将邪恶再次封印，同时也有不少同伴加入他们的队伍。为了与布亚对抗，林克在塞尔达的指引下拔出了圣剑“退魔剑”，打倒了魔女布亚，随后又将再次觉醒的魔王加农多罗夫封印，海拉尔最后重获和平。这可谓是最为传统的 RPG 式剧情，要说《塞尔达无双》与《塞尔达传说》有哪些差别的话，《塞尔达传说》是“林克打败魔王救塞尔达公主”，而《塞尔达无双》是“林克和塞尔达公主一起打败魔王”，要知道本作里塞尔达公主的性能可不是一般的好。

本作的绝大部分收集要素都需要利用到冒险模式，冒险模式的地图画风非常复古，这是以初代《塞尔达传说》的地图为蓝本制作的，共有 128 个战场。十三个可操作角色里的四个角色解锁也都需要用到冒险模式。乍看之下冒险模式有些像《真・三国无双 6》的编年史模式，攻略完一个战场之后该战场周围的战场就会解锁，如果仅仅是攻略战场的话也许和编年史模式别无二致，不过如果追求全要素收集就必须依靠冒险模式的道具。冒险模式的战场一定几率会出现地图道具，战胜后便能够拿到道具，地图道具的作用是解锁各战场的隐藏要素，例如让某一个战场未知的 S 评价奖励解锁之后，再使用对应角色攻略该地图就能够拿到 S 评价奖励。



虽然剧情走的是传统的“塞尔达风格”，系统上则是完完整整的“无双风味”。敌武将和 BOSS 在攻击前后发生硬直时出现的“弱点粉碎”槽和《真・三国无双 7》大受好评的“旋风攻击”如出一辙，在高难度下，“弱点粉碎”系统可是 BOSS 战的重中之重。必杀技槽和魔力槽也都能够与传统“《无双》系列”的无双槽和觉醒槽对上号。

由于操作角色少，加上还原原作动作的原因，所有角色的动作建模都是不一样的，所以在游戏里操作每个角色时都能够找到不同的乐趣。例如操作塞尔达公主时使用特殊攻击就能够让所有的重攻击产生变化，让范围较小的剑击变成周身三角形的范围攻击。新角色拉娜的性能较之《塞尔达传说》各作角色也毫不逊色，她的重攻击是呼出各种魔法壁来攻击敌人，重攻击结束后原地会留下一道魔法壁，这时候对着魔法壁使用特殊攻击就能够给周围大量敌人来一发范围攻击。

本作的武器获得只能通过在地图捡取的方式，在地图捡取的武器一定几率会附带不同的技能，使用商店的武器合成功能就能够将不同的技能合成到同一把武器之中，不过每把武器只能够转移一个技能，而且没有空槽的武器是不能够合成的。每个角色的每种武器共有三个等级，例如林克的片手剑就分为“骑士の剑”、“ホワイトソード”和“マジカルソード”三个等级，等级越高的武器空槽越多，攻击力也越大，高等级的武器解锁也同样需要利用到冒险模式。

虽然战斗系统和战斗节奏整体上是与《真・三国无双 7》靠拢，不过技能的习得却有种《真・三国无双 6》的既视感，只不过本作习得技能时消耗的不是点数，而是卢比和素材。在本作里，素材的作用有两种，一种是用来做药，影响到战场掉落武器的性能或数量，一种是用来习得技能，可以解锁新的重攻击或者让弱点粉碎攻击的伤害变大等。素材的等级分为金银铜三种，越高等级的素材掉落率越低，同时，难度越高稀有素材的掉率就越高。除了素材之外，本作的收集要素还有能够增加各角色体力上限的心之器、心之碎片以及能够掉落拼图碎片的金甲虫，金甲虫的收集还与商店的商品种类数量密切相关，本作共有 100 只金甲虫，分布在传奇模式与冒险模式两个模式的战场之中，将其全部找出来是一个浩大的工程。

本作无论是作为一部《无双》还是作为一部《塞尔达传说》的外传作，素质都是相当高的，两个系列的玩家都能够在当中找到不同的乐趣，来体验一把未曾有过的《塞尔达传说》式一骑当千。

爽快度 ♥♥♥♥♥　点评人 秋沙雨

慌乱瞬间：在一周目开荒时看到路边有只鸡，未体验过《塞尔达传说》的秋沙雨前去调戏之后发现四周涌出来一堆鸡，血槽也蹭蹭蹭地不断往下掉，为了避免 GAME OVER 的惨状不得不狂奔到目的地以最快速度结束战斗。





为了自由而战，Let's 贡献！

自由战争

フリーダムウォーズ

机种 PSV　厂商 SCE　类型 动作　发售日 2014年6月26日

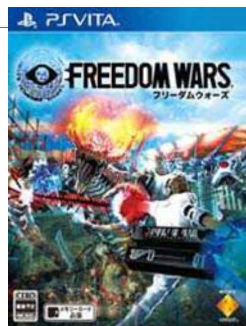
发售前铺天盖地的的宣传攻势，让《自由战争》俨然成为了今年最受期待的索尼第一方共斗大作，不过纵然发售后取得了相当不错的销量，但本作依然难逃“半成品”的评价。平心而论，《自由战争》无论是在画面表现还是颇具新意的战斗系统上，都是可圈可点的，那么游戏的问题究竟出在哪里?

剧情缺失

很多共斗游戏的新系列都会将剧情作为突破点，毕竟在在核心系统无法尽善尽美的情况下，游戏的剧情会得到玩家的持续关注，同时也能够形成自己的特色，诸如《噬神者》、《暗魂献祭》等作品，在这方面都有着不错的表现。《自由战争》其实也具备这方面的潜力，以“罪人”为主角的世界观个性十足，天狱与地面的对抗也有众多可供发挥之处。在经历了游戏初期一小段稍显沉闷的牢狱生活后，突如其来的天罚剧情令人眼前一亮，原本以为故事肯定会有激动人心的展开，没想到任务过后双方该干嘛干嘛，几乎没有任何交集，天狱的敌人最翻来覆去也都是那两个种类。之后便是一大段更加沉闷的牢狱生活，最终剧情在打败了狂妄得不明所以的BOSS、某同伴突如其来的黑化、某敌方妹子毫无根据的被收入后宫以及莫名其妙出现的神秘男人等一系列“神展开”中戛然而止，着实令人措手不及。可以说毫无逻辑可言的剧情，造就了本作最大的败笔。



怪物贫乏



所谓“共斗”，自然是要有玩家们共同对抗的目标，那就是“怪物”。怪物的外观、动作设计、种类数量等等，都是衡量一款共斗游戏是否优秀的重要组成部分。而《自由战争》在这方面同样不尽人意，各种东拼西凑的人工掠夺者，看似种类不少，实际上无论是外观还是行动方式，几乎是千篇一律。动物形态的天狱掠夺者倒是颇有设计感，但从头到尾算下来也就只有 4 个种类，就算是一款原创新作，这样的数量也是完全不合格的。更令人难以忍受的是，游戏中后期充斥着大量不合理的车轮战任务，一波又一波长得差不多的敌人足以让玩家心生厌倦，研究的乐趣荡然无存。

野心过剩

纵然在剧情和怪物上有着硬伤，但不可否认的是，《自由战争》是一款很有野心的作品。它并不拘泥于《怪物猎人》所设定的好的条条框框，更多地吸取了其他类型游戏的特色元素——快节奏的复活、立体的移动形式、朝 TPS 游戏靠拢的远程武器操作、强调人与人之间的对抗的等等，这些都与传统共斗游戏大相径庭，我们也不该以传统的眼光来审视它。只可惜野心过了头，最终的成品就如同一道用料丰富，但却不加调味与烹饪的杂乱菜肴，它最大的问题正是对各种新要素缺乏合理的分配与修饰，单独剥离开来看似乎都是不错的点子，但粗暴的组合却并未带来 1+1>2 的效果。

爽快度 ♥♥♥♥　**点评人** 哪尼

无奈时刻：《自由战争》中有培养队友 NPC 的要素，提升他们的等级则需要花费不菲的贡献点数。不过在所有可培养的队友中，其中会有两个在剧情中领便当，还有一个会在结局时突然黑化并毫不犹豫地离队而去。如果你像笔者这样刚好全力培养过这三名角色的话，那么肯定深刻的感受到来自制作方的恶意的。

小小积木拼搭而成的辽阔世界

厂商 WB GAMES

乐高 霍比特人

LEGO The Hobbit

机种 PS4/PS3\PSV/Xbox One/X360/WiiU/3DS　类型 动作　发售日 2014年4月8日

我相信很多玩家肯定和曾经的我一样，对“《乐高》系列”的游戏抱有一种“切，不过是借着热门电影的名义骗一骗小孩子的钱”的观念，一听说又有什么乐高新作时都会露出一副不屑的神情，自然也就根本不肯上手一玩了。诚然，这种观点并非完全错误，毕竟对于能够拿到众多电影大作版权的《乐高》而言，趁着电影大卖之际捞一捞钱原本也是无可厚非之举，至于算不算得上是“骗钱”恐怕只有亲身体会过后才能给出客观的评价，至少从我个人的游戏体验来看，《乐高 霍比特人》绝对算得上是一款诚意改编的游戏作品，假如 10 分满分的话，我会给出 8 分的高分。

为何会给一款看似幼稚的游戏如此高分？因为它的诚意感动了我。身为一个爱了十年“《魔戒》系列”的忠实粉丝，在上手游戏之前我最为担心的就是游戏会为了照顾小朋友或是为了增加某些可控制角色的操作而对剧情进行大肆的修改，导致游戏版与电影版之间形成巨大的断层。但在



进入游戏后不久我便发现，上述的担心完全是多余的，流程中对电影大量经典桥段的忠实还原足可以让每一位《魔戒》粉丝们都感动得泪流满面。举例来说，遭遇三位食人妖时，玩家首先需要控制比尔博和几位矮人去解救小马，被食人妖发现后还需要在圆形的场地内与三位强大的敌人交手；在草原上被兽人部队追赶时，玩家不但可以使用褐袍巫师瑞达加斯特来引诱兽人部队远离同伴，还要使用矮人大战阿索格，连电影版第一部最后的“松果火球大作战”玩家都可以亲身体验到！诚然，因为本作毕竟是基于“乐高”的基础研发，所有人物都是由乐高的积木块拼装而成的 Q 版造型，自然无法完全再现电影中那般惊心动魄的战斗场面，战斗难度也不算高，基本是打两下就会有个 QTE，即便死亡也可以无限次数复活，不过制作组为了弥补这方面的缺陷，在其他非可操作的场景内都会尽量使用和电影版几乎相同的视角，叫人不由得想要为制作组的贴心点个赞！



除了忠于电影版之外，本作另一个值得称赞的地方就是辽阔且开放的中土大陆地图。当玩家通关一遍之后，大地图就会开启，在这片广阔无际的中土世界中，各个地方都是无缝衔接的，玩家可以自由自在地畅游在这片由小小积木拼搭而成的大大世界中，在世界各地还分布着多达百余个小任务等待着玩家们逐一挑战，小任务的整体难度不高，但需要玩家思考一下获得道具的方法，用来打发时间也是相当不错的选择。其实在原本的电影版中，有很多场景和细节都是一带而过的，比如精灵国度瑞文戴尔，在电影中出现的画面就不是很多，但在游戏里，玩家则可以在整个瑞文戴尔中探险，场景的丰富程度绝对是电影中的几十倍，如此厚道的探索系统怎么能让人不沉迷呢！

最后要谈及的对本作的一点不满就是出得操之过急，众所周知，《霍比特人》的电影版一共是三部曲，目前只上映了两部，第三部计划将于2014年年底上映。《乐高 霍比特人》此时就推出游戏，也就意味着游戏的结局也是截止到巨龙史矛戈冲出孤山大门，飞往长湖镇为止。很明显，这个“结局”根本就不能称之为是一个结局，恐怕等到明年，WB GAMES 很有可能会通过付费下载 DLC 的形式来补完电影版第三部的剧情，玩家现在所花钱购买到的只是一个包含了 2/3 内容的不完整版，无论怎么想都会有些不爽呢……

耐玩度 ♥♥♥♥　**点评人** 重樱

崩溃时刻：当我得知本作的可使用角色数量多达百人时，我感觉到自己已经累不爱了。

www.dooland.com

午夜 足球 游戏·人

文 80后写稿佬 编 秋沙雨 美编 NINA

生于午夜

夜已深，空气中的闷热混合着CRT显示器发出的热力，久久不肯消散。

电脑上显示的是2003年的欧冠决赛，对阵双方是拥有92黄金一代和传奇射手范尼斯特鲁伊压阵的曼联对阵在铁帅卡佩罗领导下，拥有中田英寿、托蒂、卡福等等名将，如日方中的罗马。尽管罗马夺得意甲冠军已经是2001年的事情了，在最近的数次交锋中，罗马队的战神巴蒂斯图塔屡屡如入无人之境，进球如探囊取物，这一次也不例外，巴蒂早早就取得了进球。紧接着，堪称曼联定海神针的斯塔姆竟然在禁区内拉到了罗马王子托蒂，后者亲自操刀主罚命中。

不过这次运气女神站在了曼联这边，在换上了现实中还未曾加盟"小禁区之王"范尼斯特鲁伊接应吉格斯下底传中，倒地扫射追成平手；下半场斯科尔斯在禁区外一脚惊天远射反超了比分，"卡福在禁区前沿绊倒了罗伊·基恩！"

"助跑！"

"射门！"

"大卫·贝克汉姆打进了一个任意球！"

"一记30米外的弧线球破门！"

顾宸高举着拳头，用力地在空中挥舞着，耳边却响起了重重的敲门声。母亲铁青着脸在黑暗额门外，盯着被屏幕上交替闪耀光芒而染得一红一白得的顾宸。

顾宸的母亲是个直接的人，顾宸小时候玩游戏超时她会毫不犹豫拔掉电源，顾宸去机房租机打实况被她找到，她便直接去结账，强迫顾宸下线。



顾宸无可奈何，来不及看赛后的各种消息便保存进度关闭游戏，躺在床上闭上眼睛。等母亲的脚步声走远，翻出手机看了看，信息栏上显示有几条未读短信，都是来自同一个电话号码事，大概的意思就是说说今天的琐事，然后祝愿大家都考个好成绩，最后还隐约抱怨了一下顾宸最近迷上的那款叫"冠军足球经理"的游戏，她实在想不懂将一个个名字的圆点排列成各式各样的形状。

“辨证地看，这种看法是相对的。一个人做着自己喜欢的事，总会找到其中乐趣；强迫自己假装喜欢，那才是真正的无聊。”

十八岁、选修政治的顾宸试着回了一条带有“答题”意味的短信。按下发送键不到二十秒，屏幕显示的已发送界面刚刚跳转，电话就响了，顾宸连忙将电话塞进被窝里，侧耳听着门外的声音。

整个房间里只有轻轻的喷气声，被夏夜的蝉鸣所掩盖。

顾宸看看时间，时间定格在6月6日的凌晨两点三十分。

一天之后，顾宸走进了考场，许多人在之后数年的同一日期都会不其然地记起要爬起床去考语文，顾宸唯一记住的女孩从考场出来时泪汪汪的眼睛。顾宸考进了省内一所著名211大学的中文系，一直和他鸿雁传信的女孩却只考上了偏远小城的一所三本，三百多公里的路程成了托书鸿雁的极限。

除了上半学期军训结束后，顾宸特意坐了几个小时的汽车到了女孩所在的城市。因为当上军训标兵而晒得黝黑的顾宸依旧白皙清秀的她，双方都有些错愕。

女孩烫了头发，打上耳洞，戴起雅致小项链。她在高中的时候从未试过、却显然已经适应了这身装扮。顾宸甚至敏感地从对方的笑容中看到了犹豫和挣扎。

顾宸和她的联系越来越少，从最初的隔天来电匆匆忙忙地将这两天发生的事情说一遍，到后来一周也没几通电话，嘘寒问暖后大家都不知道怎么去接续话题，于是有些客气地挂了电话，再然后，也就没什么然后了。到后来在女孩的微博上看到了她和新男友的合照，一身潮流名牌的墨镜型男亲密地搂着她的肩膀，嘟起嘴唇的她轻轻地亲在那张酷拽的脸上，正文配上一段小字：

“和小肥的每一天都快乐,[感恩][感恩]”

虽然看不出墨镜男哪里配得上“小肥”这个名字，顾宸还是关上网页，既然对方已经推开另一扇窗，自己就没必要假意在窗外路过。他重新打开自己的FM，回身叫了一句：“来一盘！”

顾宸的室友叫孔庆儒，听名字就让人联想到是孔圣人的不知多少代的子孙,名字也足够儒雅。

比起其他中文系学生更有些问人风范：早上睡眼惺忪地爬起来，扒开满是饭盒和烟灰等等垃圾的桌面翻出鼠标，打开另一个桌面，趁着电脑缓存视频的时机迅速刷牙洗脸，然后泡一壶茶点一根烟，在大伙儿都去上课的时光，悠闲地占着网速看NBA直播。然后到某篮球论坛上写个促人气的文章，便赚够了一天的伙食和烟钱；下午和傍晚的时光就交给“剑网3”，当他嗲声嗲气地喊着游戏里压寨夫人的芳名“豆豆”的时候，会让人全身毛孔倒竖，顾宸也会情不自禁地想起那个不具名的“小肥”。

这是个关于足球和游戏的故事，所以学习就留给课堂和自修室，寝室就是休闲玩乐的地方。

在那个时候，一般的大学寝室在日间属于各种网游，凌晨时分断网后的消遣不外乎魔兽CS，不过对于顾宸他们的413寝室而言，体育和文学才是出生于午夜的真命天子。一如“五文弄墨”大将张晓舟笔下的巴塞罗那：昼夜颠倒，却在许多个晚上成为许多国人夜空中的太阳。

顾宸是尤文蒂尼和曼联的死忠，孔庆儒则是罗森内里和利物浦的忠实粉丝，那些年曼联和利物浦各有侧重，一个专注欧战，一个在联赛争雄；尤文和米兰因为“电话门“事件由盛转衰，“神圣同盟”分崩离析让两人有了共同的敌人，更让他们和谐共处的，是他们的足球经理账号中，都有一支属于这个城市，正在第二级联赛挣扎，但即将成为亚洲霸主的球队。

不写东西的时候，顾宸会和孔庆儒会坐下来玩实况。两个人都是SFC上的第一代开始玩起的骨灰级玩家，踢实况的形式已经不仅限于对战，还会不时各自率领一队参加杯赛联赛，或是两人一队征战大师联赛，那些令人捉急的AI跑位被人手动很好地弥补，不但造就了他们的在游戏中所向披靡，还练就了他们不错的默契。

宿舍里的剩下的另一位室友绰号“牙签”，除了是因为他那头不用发怒也能冲冠的烦恼丝以外，还隐喻着对他另一个部位的调侃。

“牙签“到底是不是牙签仔这事顾宸和孔庆儒自然不知道，毕竟作为取向正常的男生没有断袖分桃菊花台高捡肥皂的爱好，不过能确定的是，牙签每晚都和别人出去，直到午夜凌晨才回宿舍。

宿管将一个小师弟安排到孔庆儒的隔铺。当战战兢兢的小师弟抱着拖着行李站在宿舍门口，正犹豫着要不要进来的时候，牙签迎上去，一手拿过行李，另一只手拍着师弟的肩膀露出了意味深长的微笑。

在目睹了孔庆儒的“健康生活”之后，文静腼腆的小师弟宁愿和其他院系的师兄们住，也不愿意再冒着生命危险和那位床上满是纸巾的师兄睡隔铺。

“可惜啊可惜，本来还想和他谈谈人生哲理，然后买个肥皂，教他尊重学长。”孔庆儒抽了最后一口烟，随手将烟头插进刺猬一样的烟灰缸里。

顾宸和牙签送给孔庆儒一顿白眼。顾宸拿起水杯，将水倒在烟灰缸上，“嘶”的一声，轻烟伴着烧焦的味道在空气中弥漫，和空气中各种烧烤味、汗臭味和蚊香味混合在一起，产生了男生宿舍午夜特有的味道。

当然，午夜除了游戏、文学，还有一样必不可少的娱乐，那就是看球。

男生宿舍想看球的人多，但是能看球的人很少，平日里学校到十一点就断网。到了周末不断网的时候，每个人的小水管里只有那可怜的20-30k流量，除非对看图说话有着浓厚兴趣，否则用宿舍里的网速去看球是种奢望。不过这并不能降低真正想看球的热情。2008年5月21日凌晨，距离那场惨绝人寰的地震过去九天，距离举世瞩目的盛会还有不到100天。三点，校园一片寂静，除了路灯还在努力地工作以外，四周都是漆黑一片，413寝室也是难得这么早关灯，只有两个小小的白色屏幕前，照着两张鬼一样的脸庞。这个晚上和其他的夜晚都有些不同，三点多的时候，各大宿舍楼突然爆发出一阵短暂的嘶吼声，然后很快就平息，没过多久，又有一阵嘶吼的声音响起，声源却显然有所不同，不过这些人都和顾宸依旧孔庆儒一样，都是用手机网络看欧冠决赛的文字直播的人。那场比赛真可谓是荡气回肠，曼联先是有C罗破门，但是兰帕德在一次不是绝对的机会中远射破门扳平比分。双方僵持不下，一直拖到点球决战，一赛季以来状态大勇的C罗却在关键时刻射失，切尔西则保持着四罚全中的优势进入最后一轮，如果他们的队长和英雄特里打进这粒点球，他们就将成为冠军。

可是一切都没有如果，特里将致胜的点球踢偏，跌坐在莫斯科的雨夜中时，孔庆儒发出了销魂的“哦耶”之声，比起曼联，他更不喜欢切尔西。紧接着他便收到了来自对面床的礼物——熟睡被吵醒的牙签扔过来的枕头。不过没用，很快宿舍的许多角落都响起了欢呼声和咒骂声，欢呼的是红魔球迷，咒骂的自然是蓝军死忠。吵闹的声音很快就达到了顶峰，本来是两个球队球迷之间的恩怨，已经发展成一座宿舍和另一座宿舍的吵，一个系与另一个系的吵。

对自己的国家队哀莫大于心死，对自己国家的联赛兴趣缺缺，却为了地理渊源上跟自己丁点关系都没有的球队和另一支球队的恩怨争得面红耳赤，然后吵着闹着就上升到地域的高度，这就是中国球迷。

宿管跑出来喝止，甚至连在宿舍周边巡夜的保安都跑过来，这样的“暴动”一年里总有那么一两回，但是解决的方式也很简单，足球场上的事，足球场上解决。



校园风云

暑去秋来，欧冠的烽烟随着被军训的口号声和秋风吹散,金秋的战鼓拉开了校园盛事的序幕。

顾宸的文学原理老师是一位德高望重的老教授，他曾经将大学四年的生活分别形容为“鬼、灵、精、怪”，大学一年级的时候，大家刚从高中的囚笼中逃出来，大一的课业又是大学四年里最多最重，于是干点逃课、上课玩手机这样的坏事都会像“鬼”一样闪闪缩缩；到了大二，许多人都已经懂得了用“这个学期我要好好学习”锻炼自己的脸皮厚度；而大三，则是大家最为放肆的一年，没有了许多必修课的压力，个个都成人精，也只有这个时间，他们能最好地释放自己激情。顾宸的宿舍足球生活也迎来了升级换代，他们通过一个在行政楼勤工俭学的信科系同学帮助，以行政楼的电脑做跳板，成功地在每个有直播的晚上都看上了不算清晰的比赛画面。不过这个时候顾宸的重心,显然不是在这小小的屏幕上。

顾宸所在的大学的传统，每两年举行一次大型的足球比赛，每个院系都必须派代表参赛，以此来响应或者说是应付教育部门的号召。虽然贵为世界第一运动，但在中国，男生运动的参与度和国足有关，也跟女生喜欢的程度直接挂钩，不然为何处处街头篮球赛都能办得风风火火，而校园足球赛却不温不火。幸好这次比赛得到了各级领导的高度重视，事关面子和政绩，领导们还是很好地发动了群众。同样幸运的是这次比赛以院系为参赛单位，不然单靠顾宸的文学专业来组队，能不能凑齐上场踢 90 分钟的 11 人都是个问题。

中文系足球队刚好送走了一批大四的队员，大三的学生当仁不让地接过旗帜。顾宸踢的是攻击中场，高中时候曾经打过排球校队二传的他拥有不错的大局观；孔庆儒踢的是前锋，踢球和玩游戏一样，自认跑位风骚。虽然是顾宸和孔庆儒第一次参加大型的比赛，大一那年大家忙着学习，没有心思扑到这上面，现在终于有了机会，曾经的运动员经历让顾宸当上了球队的队长。牙签是系里外联部的部长，外向的他顺理成章地当上了中文系足球队的啦啦队长。也不得不佩服他的能力，将一大堆的学姐学妹从“花痴”盛开篮球场拉到烈日炎炎的足球场，看一帮大老爷们满身泥土地在做着翻地运动。

和许多大学的一样，顾宸所在的中文系的男女比例严重失衡，就好比金大侠笔下的恒山派，以女文青为主体，加上一班并不是以文学为终身职业的未来公务员、记者和老师组成。在过去许多届的比赛中，他们的最好成绩也不过是第二轮止步，更多的时间是一轮游。不过这回他们走了大运，第一轮抽中了堪比峨嵋的外语系，凭借这顾宸的上下半场各一记传球找到了空位的孔庆儒，帮助中文系两球轻松击败对手，起码追平了记录，足以跟父老们交代。

第二轮他们的对手是管理系一队，队长袁航是校队的后腰，还有几位是管理学院院队的主力成员，实力算是中上水平。

上半场开始没多久，顾宸就和孔庆儒做了一个二过一配合，这是两个人在游戏里配合过不知多少次的战术。虽然在单人游戏里这个逆天的技能被弱化，但是在双人比赛里，他们就凭着着默契的走位和二过一为基础赢下了不少比赛。

当袁航正要贴上来逼抢的时候，顾宸将球分给了孔庆儒，自己一个假身就从对手身边绕了过去，袁航回过神来连忙转身，孔庆儒已经将球传到了对方大禁区前的开阔地，正面加速的顾宸回追的管理系后卫队员，对方只能使用超技术动作将他拦下。裁判认为对方还有管理系一队还有防守队员过来补防，因此只出示了一面黄牌。犯规者嘴上骂骂咧咧，但还是识相地跑开了。

顾宸没有去争辩，爬起来摆定皮球，视线瞄准了守门员左边的死角。管理系队不敢怠慢，排起六人的人墙严阵以待。顾宸深吸一口气、助跑、摆腿——

直塞！

顾宸的传球出乎了大部分人的意料，除了一个人。球滚到了无人地带，迂回出空当的孔庆儒正好跑到这个位置。对方守门员本来以为顾宸会射门，重心偏向了左边。孔庆儒抬脚推射守门员的反方向，对方已经来不及倒地，只能眼睁睁地滚过了门线。

1：0——!

中文系出人意料地取得领先。

管理系一队迫不及待地发动了一次徒劳无功的长传进攻，皮球被守门员接住后又滚到了顾宸的脚下。

顾宸准备在中场控制一下节奏，等着急于扳平比分的管理系队再次犯错。

之前吃了亏得袁航赶紧上前逼抢，谁也没有想到这样的一次紧逼，对几个人的人生轨迹，发生了奇妙的偏转。事情是这样发生的：

虽然是本省最大的学校，但是顾宸锁在的那偌大的大学校园里，三个校区加起来也只有五个球场，几十场球赛下来，早被一腔精力过剩的青年蹂躏得坑坑洼洼，一脚铲球就能带起一大块泥，有可持续发展眼光的会把自己铲起的草头塞回坑里踩实,但是铲起的泥多了,自然就成了坑。

顾宸护球，袁航上抢，这原本是一次很正常的身体对抗。很不幸的是顾宸和袁航各自稍微失去了重心，顾宸一脚踩在了伪装成草皮的泥坑上，脚踝瞬间扭成了一个夸张的角度。顾宸痛苦地倒在地上，紧紧地捂住自己的脚腕。

袁航知道自己闯祸了，正想将顾宸拉起来，却被赶过来的孔庆儒一把推开。双方的队员都围了上来，一场足球赛眼看就要演变成全武行。

顾宸硬撑起身体，扯着身边的孔庆儒和袁航勉强站了起来。场上的焦点又转会到顾宸身上，一场冲突就这样被大事化小，当袁航和孔庆儒扶着一瘸一拐的顾宸走下场的时候，四周还响起了一阵掌声。

牙签接过了担子，跟上来的校医检查了一下，发现问题并不算太严重，就拿冰袋给顾宸敷上，然后留下了云南白药和一些包扎敷料，吩咐他等腿消肿之后敷上白药加压包扎。

“你做得很好，要是打起来的话，我可就有得忙了。”校医临走时打趣着说。

“我只是不想躺着也中脚而已。”

受伤下场领顾宸有些沮丧，但毕竟中文系还是一球领先，顾宸很快调整心情，重新将注意力投放在比赛之中。直到这时他才发现，原来坐在这里看到的竟然是别样的风景：在这个最靠近球场的“观众席”上，场上的任何风吹草动都直接反映在他的眼中，他能更好地观察一切，身体却不需要因此做出反应，节省下来的体力完全全部用于思考，不用担心因为体力下降而导致精力不能集中。

“请问能坐到这里吗？”顾宸的身边响起了悦耳的声音，他却是充耳不闻。倒是牙签识相地让出了位置，他知道眼前的这位女生叫做袁梦，是中文系的师妹，是名副其实的白富美。袁梦在顾宸身边坐了下来。

“对不起，我哥踢球经常会有些过火，请你不要怪他。”

顾宸并没有搭理袁梦，他的眼睛紧紧地盯住场上。他的下场使得中文系阵脚大乱，中场完全控不住球，袁航为首的中后场员完全可以轻松断球反击，如果不是他们的前锋太急于求成，管理系一队早就轻松追平甚至反超，尽管如此，进球





也似乎是迟早的事。果然在半场前完结前，他们收获了自己想要的成果，他们的射门打在立柱上，反弹到中文系后防球员的身上后又弹进了球门，就这样管理系队幸运地追成了平手。进球让管理系一队士气大振，正想要乘胜追击，裁判适时地吹响了上半场结束的哨声，中文系队得到稍微喘息的机会。球员们垂头丧气地走回替补席，第一时间围在顾宸的身边探听伤情。

“干嘛垂头丧气，不过是打平，又不是输了比赛。大家想想，对方是拥有校队主力的球队，弄伤了我们一个主力之余，却只能靠一个乌龙球逼平我们，又有什么好怕的！”顾宸没有谈及伤势，却反而安慰起队友。

“对啊，有什么可怕的，接下来为顾宸而战！”牙签在一旁鼓动球员。

“为顾宸而战！”这是十多个声音汇聚而成的力量。

“收缩阵型，只留孔庆儒一个人留在中线附近游弋，中场中位置形成三角形的防守，抢到球后其余的两人要注意支援，不要急于往前传，找机会给予致命一击。只要打进一球，我想我们就能够赢球，回到场上要做到这点。”顾宸看到队友们重拾士气，于是将在场边想到的办法向大家说明。他本来在队中就起中枢作用，现在指挥起来也让大家信服。最后，顾宸将孔庆儒和出场替下自己的二年级师弟肖国志拉出来，如此这般地交待了战术。

孔庆儒临走前，意味深长地对顾宸说：“眼光不错哦，我下半场也伤一下，说不定能碰到个艳遇什么的。”

顾宸这才想起身边的女孩，转过头来问：“这位同学，你找我有事？”

果然，下半时比赛管理系队一开始就采取了主动，由袁航策动的进攻不断地进袭对手的腹地。中文系则是铁心摆起大巴，在禁区前筑起了四层防线，连顶在最前的孔庆儒也参与到防守，不知道还以为是在进行半场攻防演练。

虽然说大学生比赛水平不高，中文系再弱，但作为大学里重要大系的代表，11个人好歹也是两三天一场野球，没事和其他系打打友谊赛的人，加上有时还会请体育教练来指导一下训练。一方要摆出守势，对方还不一定能轻松攻破对方的城门。随着管理系一队的攻势越来越猛烈，他们的两名中后卫在一次角球进攻之后甚至没有只退到中文系那半场的中圈弧附近。

第一次，他们没成功，肖国志接球之后被袁航盯上，还没来得及做动作就已经被断球，对方的后卫只是象征性地向肖国志靠近了两步就收缰停步。这样看似软弱无力的进攻并没有引起他们的注意。

肖国志再一次接到本方后卫的传球，下意识地看了看顾宸。

“别看！传！”

顾宸的声音刺激了肖国志的神经，在袁航拍马赶到之前将球传了出去。

这一次，孔庆儒终于抓住了机会，他从中圈线后开始启动，没有越位。接到肖国志的传球后一路狂奔，对方的门将迎上来封堵，却被孔庆儒及时横后方回拨，跟进上来肖国志面对偌大的空门轻松推射得手。

2:1！这时留给管理系一队的时间已经不多了。

中文系的队员们想要疯狂庆祝，却被裁判赶了回去。顾宸连忙对场上喊：“比赛还没有结束，稳住！”

中文系这边已经开始鼓噪，大概谁也没想到自己的队伍会战胜拥有校队球员的强队，他们在牙签的带领下整齐地喊着“中文系，加油！”的口号。

当裁判吹响全场比赛结束的哨音，中文系的阵营沸腾了，球员们在孔庆儒的带领下一起冲向场边，想要拥抱将他们带向胜利的顾宸。顾宸也激动地跳起来，张开双手迎接队友们的怀抱，脚上传来的剧痛又让他一屁股坐回替补席上。

“我帮你上药吧。”

将捆着冰袋的胶带连同冰袋一起取下，然后舀出白药在胶布上匀开，垫上棉花，贴上后细心地用纱布缠上包扎，不时还调整松紧程度。

球场上的一缕清风吹拂着轻柔的长发，袁梦将蔓柳般的刘海捻起，捋到耳后，精巧细致的五官长长的睫毛轻轻地颤动，袁梦施施然地离开。在她背影远去的方向，有一个穿着球衣的高大男生早在那边等着。

顾宸苦笑了一下摇摇头，暗骂自己不要想太多。有些事情，与其到最后无奈收场，倒不如从一开始就不曾发生。

不过那一天晚上，顾宸还是失眠了。

再见

当袁航带着些慰问品、领着几个队友走进宿舍的时候，顾宸正把脚架在床边的扶梯上，刚好赢下了一场实况足球，正伸着手勉强够着放在牙签桌面上的热水壶准备冲泡面。

袁航走过去拿开顾宸桌面上的泡面，换上了一个精致的饭盒，顾宸愕然地抬起头，看到袁梦落落大方地跟在他们的身后，手里提着一个医疗箱。

袁航看到桌面上还有个手柄，拿起来说要找回昨天输球的场子，顾宸也乐于奉陪。当他看到袁航二话不说选择了尤文图斯之后，拍了拍对方的肩膀，说了句“ForzaJuve”。

这是尤文球迷几乎通用的见面语，足球真是个奇妙的东西，哪怕是球场上针锋相对的对手，如果知道对方是和自己同一队的球迷时，自然就会生出认同感，小小的恩怨也就会消弭无形。

心里的芥蒂消失，顾宸和袁航毫无顾忌地投入另一场“足球比赛”。

袁航是球星主义者，选择阵容时专挑数值高的球员，用球星的超凡实力终结比赛；顾宸则是纯粹的状态流，谁状态好谁上，阵容没有固定，即便是自己的偶像德尔皮耶罗也不例外。

15 分钟以后，当顾宸踢进第五球的时候，袁航扔下手柄弃权。嚷嚷着说，“换人换人，我去，你玩实况比你踢球还要厉害。”

“这能算是对我的肯定和赞美吗？”两个人没心没肺地笑起来。

“哥，你就让人家先吃点东西吧。”

自然有人替下了顾宸和袁航继续厮杀，顾宸捧着饭盒和两张板凳，和袁梦走到了阳台。顾宸也实在是饿了，很快就将饭盒里的东西吃了个底朝天。袁梦只是在一边静静地坐着，等顾宸吃完之后给他递来一杯水，然后开始给顾宸换药。

“看样子，应该常常帮人家包扎吧。”

“我哥爱踢球，惹得周身是伤，每次都是我帮他换药。除了他之外，你还是第一个。”袁梦一边替顾宸解开绷带，一边将自己的头发挠到耳后。

昨天那令人心悸的一幕又重现在顾宸眼前。他仿佛在袁梦的话中读懂了什么，只觉得心脏强烈跳动，喷涌的血液直冲脑门。

“下午有空吗？”

顾宸冲口而出的邀约让袁梦有些吃惊，她抬起头来看着顾宸，双眼内有若繁星。

“我想去球场看比赛，不知道你有没有空。”

旁边的人都顾着玩实况，没有人发现这边的异样。





“要是太勉强就不要了。”顾宸挠挠头，心里暗骂自己冲动，邀请女孩子去看一场和自己完全无关的足球赛实在有些唐突。不知为何，向来淡定的顾宸再袁梦的面前不知所措。

“没事，我正好下午有空。”袁梦给出了正面的答复。

“那……下午见？”

“嗯，下午见。”

让一个女生去搀扶自己实在有些不像样，顾宸于是夹上一个速写本，硬拉着平常除了拿外卖和踢球之外，从来不轻易踏出屋外的孔庆儒，扶着他的肩膀去了球场。

新闻系和土木工程系之间的比赛因为课程的原因被推迟到今天进行，他们之间的胜方将会成为中文系队的下一个对手。

顾宸本来以为袁梦会像一般女孩子那样，总会迟到十来分钟，没想到当他勉强走进体育场的时候，袁梦已经在找了一个靠近球场的树荫位置，这样能更像是在临场观战。孔庆儒扶顾宸坐下之后借故去给大家买水，飞也似地走了。

顾宸摊开速写本，将观察到的双方阵营不断地记录下来，在每一个队员的背番号旁记录他们的特点和应对的办法。偶尔也会和袁梦聊聊天，免得她太过无聊。没想到袁梦文静尔雅，却是一个懂得了规则、看得懂比赛形式的真球迷，这让顾宸有点惊讶。

“看来你哥对你的影响挺大的嘛。”顾宸打趣地说，袁梦只是笑而不语。

比赛双方的实力不相伯仲，新闻系队率先发难，他们凭借着右边锋快放下底，传出了一个低平球，后插上的前锋打进一球。土木工程系则是依靠强力的中锋作为支点展开反扑，双方打得大开大合，上半场已经打出 3 比 2 的高分。

“小梦，你怎么来了？你不是说约了人么？”张显峰看到坐在袁梦身边的是谁，“怎么和这种人在一起？”

新闻系那边跑来了一名球员，臂上还系着队长袖标。

感受到来自对方的敌意，顾宸只好微笑以对。

“我叫顾宸，不知道我是你眼中的哪种人呢？”

“中文系队长是吧，一群废柴的队长有什么了不起。”张显峰不屑地看了看顾宸，“你看我们攻击力，你们认为自己还能凭借缩头乌龟战术守得住吗？”

“我想在这件事之前，你们要确定你们能晋级下一轮。”作为中文系的高才生，顾宸在口诛笔伐方面从来不落下风。

“你敢和我打赌吗？如果你输了就离小梦远一点！”张显峰被顾宸的话激怒。

“拜托，这又不是狗血国产剧。尊重和资格，你拥有哪一样呢？”顾宸摊开手，一副无奈的样子。

这时新闻系的队友在催促着张显峰回去。张显峰这才悻悻而去，临走还不忘丢下一句狠话：“别说输球，他们能拖到加时就算你赢！”

下半场，场上的形势变得波橘云诡，新闻系率先创造出一个点球机会，张显峰劲射破门后，肆意地举起拳头向顾宸咆哮示威。顾宸却是一脸淡然看着场面的变化。落后两球的土木工程系发起了绝地反扑，而领先的新闻系队却好像一下子失去了向前的动力。顾宸知道，这一切都是因为体力下降所造成的。果然，新闻系不少主力都出现了抽筋和拉伤的情况。土木工程系球员一边投诉着对方球员“卧草”，一边不断地加强进攻，新闻系完全处于劣势，但依旧被对方两次洞穿球门。4 比 4，两支疲惫之师又经过 30 分钟的加时鏖战，再也无力改写比分，不得不进行点球决战。新闻系最终幸运地胜出，队员们欢呼雀跃。队长张显峰的脸上丝毫没有胜利的喜悦，只是等队友庆祝完毕后，带队默默地退场，走过顾宸和袁梦身边的时候，他还是忍不住回头说：“走着瞧，下一场一定会将你们虐得找不着北！”

看到这一幕，顾宸不禁笑了：“那就请你记住你的赌约。”

张显峰愣了一下，扭头就走。顾宸右手握拳在空中用力地挥舞了一下，像个得胜了的将军。

“你在笑什么？赢下这种斗气的赌约真有那么值得开心？”袁梦对顾宸突然的孩子气很是不解。

“对手疲惫不堪，我们却以逸待劳。”顾宸收起笑容，“而且还有轻易就就能惹怒的队长，不是很好吗？”

袁梦对顾宸的说法不置可否。顾宸转过头来

看着，认真地看着袁梦："不，这样的赢对我来说，的确很值得开心。"

袁梦被顾宸灼热的目光看得有些脸红，默默地扶起顾宸离开了球场。

从那天开始，袁梦每天都来顾宸宿舍给他换药，前两次有袁航陪伴，第三天的时候，顾宸在一片"邪恶"的笑声中出了宿舍门。也不知道是顾宸恢复能力强，还是云南白药里的乌头碱十分给力，这一天之后，顾宸的脚已经没什么大碍，剩下的也就喷喷气雾剂就能慢慢康复。不过在不需要包扎白药后的第二天，袁梦依旧出现在自己宿舍楼下的时候，顾宸还是在心中狠狠地感谢了云南白药。

虽说脚上的伤一天天好转，为了保险起见，受伤后的第三天，在队友、室友和袁梦的强烈建议下，顾宸还是决定在教练席"指挥"比赛。和管理系比赛的成功让他感受到足球的另一种魅力，于是从网上和图书馆淘来了好几本足球教练培训教程，现学现卖地学起了现代足球有关的战术，还针对新闻系的特点制定了几个战术和训练方法。偶然抬起头，看着坐在窗边的袁梦，阳光从窗外洒尽自修室，袁梦精致的五官上微微泛起光芒，微风轻轻吹动她手中翻阅的书，那是米兰昆德拉的《生活在别处》，讲述了诗人雅罗米尔浪漫而激情的短暂人生。顾宸痴了，莫名地却想到了孙睿笔下的"草样年华"……

大学的生活总是飞快，快到你想不起今天和昨天过得有何区别，明天也差不多过完了。和新闻系的比赛日期也到了，几天的时间，这场普通的比赛已经变成了带有私人决斗意味的比赛，两个系的学生在 BBS 上吵得热火朝天，而始作俑者，是新闻系一个佚名的 ID，说中文系的顾宸抢了别人的女朋友，还公然在人家男朋友面前和顾宸打情骂俏。新闻系的同志也充分开发了未来"狗仔"的潜质，将顾宸的不少过去都挖出来，甚至连"小肥"都被挖了出来，影射顾宸是被人挖过墙脚后有心理阴影，所以要抢别人的女朋友，就差"心理变态"没有说出口。

中文系的反击主将是牙签，他带领着一众学弟学妹从人文主义的角度驳斥了对方的观点，双方争持不下。最后连袁航也忍不住上来称张显峰不过是单相思而已，勉强消停了这场争端，大家的注意力回到足球本身，相互叫嚣着要在场上让对方好看。

而身处于风口浪尖的顾宸和袁梦，正在图书馆享受着这么远又那么近的暧昧距离。怎样对付这个对手，他已经有了想法。

比赛开始前，顾宸再一次重复了昨天训练时对大家的战术要求："对方的两翼速度很快，但是体力不足，加上几天前的比赛拼到了点球决战，即便是年轻人体力恢复再快还是会感到疲惫。不用急于跟他们对攻，这只会让他们节省体力。"

上半场双方互有攻守，中文系的球员有意识地收缩防守，留出边路一丝突破的空间，在进攻的时候也有意识地多往边路出球，由留在前场的孔庆儒或者肖国志去接应，这样一来，对方的边路球员就不得不频繁地来回奔跑。顾宸的计划在上半场的收官阶段收到效果，他们的边路来回拼杀了超过 40 分钟，体力已经跌至低谷。面对对手突然从本方右路发起的反击，他们顿时乱了手脚，被中文系的左中场内切射门，被守门员挡出之后，中文系的右边前卫抢前补射得手，

下半场的演绎几乎如出一辙，背水一战的新闻系继续加强边路进攻，想要在边路球员体力耗尽前追平比分。但是中文系的球员严格遵循顾宸布置的反击稳守反击战术，看准对方体力下降的机会就突然发动反击，往往能在对方的两翼撕扯出空当。当孔庆儒在下半场中段远射破门之后，新闻系变陷入了崩溃状态，5 比 0，中文系顺利痛击对手，这个比分与其说是双方实力上的差距，倒不如说他们输在了自己的体力和顾宸的布置上。

当张显峰投来愤懑和怨恨的目光时，顾宸看向了袁梦，正好袁梦也在看着他，双方就这样毫无保留地占据着对方双瞳里的所有空间，刚刚好。

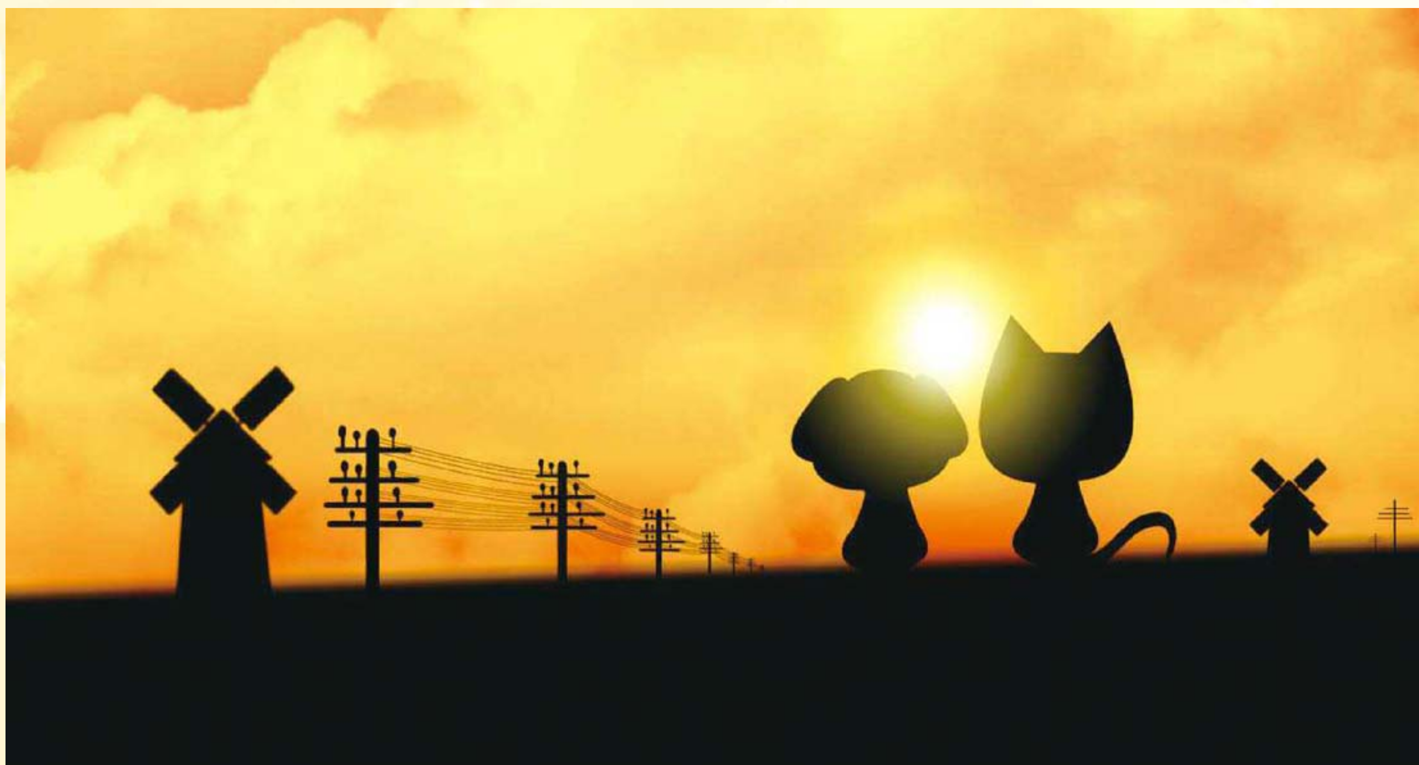
败亦犹胜

中文系队历史性地杀进了八强，不过他们的好运也算是到了头，他们下一轮的对手几乎肯定是学校足球二队。出于公平竞赛和保护球员的考虑，这次比赛规定学校一队不能直接参赛，改由预备队参加，但一队球员可以以系队球员身份参加比赛。纵然是这样，学校二队依旧在历届比赛中优势明显，近十年的五届比赛四夺冠军。

在校二队和土木工程系队比赛的当天，顾宸照旧来到场边观察对手。袁梦今天有课，顾宸也乐得自由，走到球场少人的地方坐下来，刚打开笔记本就听到有人向他招呼。顾宸循声看去，只见袁航坐在校队的替补席上，对着顾宸做起了鬼脸。他的身旁，站着一位满头银丝的老人。

袁航凑到老教练耳边嘀咕了几句，老人转过头来对顾宸笑了笑。

老教练的事迹在校内乃至本省足坛也是颇有盛名。他年轻的时候也曾经是国足的一员，那时的国足自然不是现在人见人欺的模样，可以说是打遍亚洲难逢敌手，却依然无法冲出亚洲。老教练生活十分自律，一直踢到接近四十岁才退役，被誉为国内足坛的"常青树"。退役后他曾经担任过国字号球队的教练，在足球圈内颇有名气，曾经也带出过一批好苗子，取得过历史的突破，只可惜这帮少年小时了了，进了一线队不到两年就被酒色财气掏空了身体。老教练也终于看透了管足球的那帮伙计要不外行管内行，要不就是迟早得进号子的伙计，心灰意冷的他干脆辞去国家级教练的职务，让那些"洋帅"淘金的机会，同



时也婉拒了体育局给予的领导岗位工作，回到家乡当上了大学体育系的系主任兼校队教练，一做就是近二十年。将这支原本不太出名的校队打造成了省内闻名的大学强队。

直到比赛结束，顾宸心里已经有了分寸。虽然是二线队出战，但是在老教练的训练指挥下进退有度，显示了不错的战术素养和技战术水平，和真正顶级的球员自然无法相比，但是对付文学系队这种杂牌军还是绰绰有余。

尽管他们的对手生物工程系队能力不弱，不但是八强常客，去年还获得了季军，但依旧被对手暴风骤雨般攻势完全抬不起头，除了两三次有点威胁的反击，整场比赛都被人压制，只是在比赛的最后阶段打进一粒为时已晚的安慰球。

比赛结束，顾宸收起本子准备离去，却在通道中发现袁航和老教练在等着自己。

"这位同学，能把你的笔记本给我看看吗？"

顾宸倒也坦荡荡，直接将本子递了过去。作为老师和教练席上的"老前辈"，顾宸这个半桶水能看到的问题老教练自然能看到，又何必敝帚自珍枉作小人呢？

老教练拿过顾宸的笔记本，仔细地翻了翻，看到自己的队伍两个中后卫位置被红笔画了好几圈，旁边还速写了几行小字，用很简单扼要的语言记下了他们的特点。老教练饶有兴趣地问："有参加过正规的训练吗？"

"没有，只是在玩足球游戏，平常看球和琢磨。"

"那你觉得我们的预备队有什么可以作为你们对抗他们的理由？你觉得有多少机会能够赢下他们？"

老教练的口吻倒不是希望探听中文系的秘密，反而像很想有人能够击败自己的弟子似的。

"两个中卫都有超过1米85的身高，而且身体也十分强壮，按理说应该是后防线定海神针一样的存在。不过他们的最大缺点转身速度慢，防守冲击型或者速度型前锋都有很好的办法扼制，碰到灵活型的前锋就麻烦了，或许这就是他们不足以抢到一线队主力的原因。就像今天一样，好几次都是边后卫协防才能遏制对方的反击，如果他们的速度或者反应能再快上一点，今天就是一场完胜，不会让对方有反击机会，更不会被对方进球。"顾宸想了想之后说，"即使是这样，中文系要战胜他们还是很难。不过至少能给他们制造一点麻烦。"

"好志气，那我下一场就用这样的阵容，期待你能在比赛中给他们好好上一课了。"老教练开怀地笑着，将顾宸的战术簿还回来，"有空来看看校一队的训练吧。"

"爷爷，哥，你们怎么在这？"下了课的袁梦惊讶地看着正在闲聊的三个人。

顾宸这才记得老教练这个称呼已经被约定俗成，已经很少人记起他也姓袁，难怪袁梦也会懂球，看来自己和袁氏这足球世家摊上事了。

虽然在老教练面前下了海口，但是顾宸心里却是一点信心都没有。回到宿舍，通过这几个礼拜的探索，顾宸在游戏中找到了另一种方法：他将校队的战术复制到自己FM球队的战术板，专门找实力较弱，却有一个灵活前锋的球队来模拟比赛。几十场比赛模拟下来，顾宸的球队赢多输少，他将输球的场次的模拟资料记录下来，反复地研究之后，这种提前知道对方阵型战术的比赛多少有些作弊的成分，但是在绝对的实力面前，这点小技俩能起多大作用呢？很快在比赛中就有了分晓。

为了准备比赛，中文系队还进行了针对性的加练。其内容不足为外人道，但在顾宸的激励下，大家以最好的精神状态向比自己强的对手发起冲击。尽管中文系队因为实力上的差距被攻入3球，但是肖国志和孔庆儒还是抓住了对方后卫的弱点，为中文系扳回两城。

尤其是被打进第一球之后，大家都以为比赛将会呈现一面倒的走势。顾宸站起来对着自己的队员，竖起自己的左手放在胸前，右手做了个五指并拢，贴着左臂做了个前插的动作。

随即，代替顾宸担任中场指挥官的肖国志发动进攻，一记斜直传犹如手术刀一般直插对方边卫身后。在肖国志准备传球的一刹那，孔庆儒一个虚晃躲过了对方后卫的贴身紧逼，对方还没回过身来便冲了过去。校队中卫的第一反应就是举手看向边裁示意越位，却见边裁垂着手沿着边线向本方球门跑去，再想去追已经被拉开一段距离。

另一名后卫冲过来补位，赛前老教练师就已经吩咐过要小心对方的前锋，这场比赛将会是考验他们是否能够竞争主力位置的重要考验。要是这样被人轻松打爆，他们也没有面目在球队立足了，所以他使出了全力，准备不惜一切将孔庆儒拦下来。

两个人在进行短距离的冲刺比拼，这种直接对话点燃了现场观众的情绪，大家纷纷起立，不断地为各自的球员打气，更多的人引颈而盼，想要看看谁能在直接的较量中胜出！

是孔庆儒！

他在和对方后卫在绝对速度的比拼中胜出，拿到球后形成杀入禁区右附位，形成单刀之势，在门将出来封堵，被孔庆儒甩开的后卫迅速冲上来给予压力，另一名后卫则是迅速向跑向门前补位，这绝对是经过系统训练的团队才能做到的事情。不过孔庆儒的风骚走位再次起作用，他趁着门将张开四肢企图封锁更多射门角度的时候，一脚推射，球从门将的裤裆下穿过，

后卫用尽力气纵身滑铲，企图要护空门。只可惜还是来晚了一步，皮球在他的脚边滚进了球门，那后卫停不住去势，整个人飞进球门。

goal！！！！

中文系以最长志气的方式扳平了比分。而校队的后卫们却瘫软在地上，不停地喘着大气，而队友们也垂头丧气，不知道还以为他们输掉了比赛。

现场响起了欢呼，就精彩程度而言，没人会喜欢一面倒的比赛，尤其是弱队向强队发起逆袭，更是让人血脉沸腾。

但是校队实力毕竟占优，他们在接下来的比赛中又打进两球。就当他们以为可以轻松守住胜利果实的时候，中文系却利用一次角球的机会，由中后卫前点后蹭，在门前形成混战，肖国志趁机捅射将比分迫近。最后的几分钟，比赛却成了中文系的攻坚战，他们的防守变得咄咄逼人，进攻也变得勇猛果敢，最后时刻就连守门员都冲到了对方的禁区寻找机会。校队球员不得不全线收缩来力保城门不失。当裁判在中文系的最后一次进攻未果后鸣响了比赛结束的哨声，校队的球员开心得像获得了冠军一般。而中文系的球员虽然有些愤愤不平，但也没有太多的失望。

比赛是中文系输了，但他们却赢得了胜利者的待遇，顾宸和队友们拉着手走到场边来致谢时，无论是否支持他们的同学都报以最热烈的掌声。老教练也大度地主动上前慰问和感谢顾宸和中文系的球员们，令他的队员上了宝贵一课。并且公开向顾宸发出了邀请，让他到校队来担任助教。在全场过千人的叫好声中，顾宸实在找不到拒绝的理由。

那年那天

那一年，顾宸跟随着校队东奔西走，除了参加大学生足球联赛以外，还参与足协的业余联赛。

人们都会奇怪，老教练身边不知道何时出现了一位年轻的助理教练，老教练经常手舞足蹈地跟青年讲解战术，青年总是耐心地听着，有时也会做出回应。

每逢有比赛空隙，青年拿着战术板走到场边，招来一些球员讲解心战术。而球队很快就会做出变化，每每都能扭转场上不利的局面，成功地从本省的赛区中脱颖而出，成功跻身全国总决赛。

孔庆儒也因为在校园足球赛中表现出色而入选了校队，他们和袁航也算是不打不相识，各自的宿舍刚好是对门，没事的时候袁航也会来玩玩游戏，聊聊足球经。每逢顾宸回来的时候，袁梦都会在车站等候，就像一株青莲独立在人群中。两个人就在校园里漫步，聊聊分别后的见闻，比起一般情侣，他们聊的话题多了一门"足球经"。日子过得规律而平淡。只是冬去春来，花谢花开，这样平淡的日子又会维持多久？每每谈起未来，袁梦和顾宸都是欲言又止。

顾宸也不是没想过以后当一名足球教练，不过作为一名中文系的学生，写作已经是融入他骨子里的事情，在顾宸还没尝试过当现实教练之前，他已经在不少媒体杂志上发表过文章。更何况在中国当教练，绝对是件吃力不讨好的工作。顾宸在这个问题上百思不得其解，只好暂时搁置。

2009年5月，欧冠决赛如期到来，戏码十足，去年的冠军曼联对阵巴萨。这可能是大伙儿最后一次在学校一起看球的机会了。他们受够了宿舍的网速，决定在学校的招待所开个房间，买上薯片啤酒烧烤，准备痛快地看一场比赛，然后安心迎接考试月的来临。

顾宸提前给袁梦发了短信，一直都没有得到回音。

袁梦却没有来，顾宸心中不禁有些失落，正想找负责订房的袁航问问，没想到这大老粗今天见鬼似的躲着自己，就连看球也坐得远远的。

比赛到了下半场70分钟，梅西的进球帮助

巴萨将比分领先到2比0，顾宸在一片叹气声中接到了袁梦打来的电话。

“我在对面楼，你出来阳台一下。”

袁梦站在阳台上，他的宿舍正好就在招待所的对面，两栋楼之间的距离让两人看不清对方的面容，不够这距离刚好，既是相对又不是面对，清冷的月光下袁梦的脸显得格外惨白。

“我的欧洲交换生签证已经出来了。下个周末就要启程。”

时间被定格在一瞬间，比起当天晚上曼联最后0比2完败巴萨还要冰冷，他这时才发现，自己还在为未来感到迷惘的时候，袁梦早就已经先走了一步，虽然他们之间是如此接近，却又那么的遥远。

顾宸没有等袁梦继续把话说完，对未来的迷惘，对背叛的愤怒使他近乎失控地将手机从楼上直接扔到楼下的水泥地面。清脆的破碎声在夜空中回荡，就像是他们的青春，碎了一地。

袁梦出国那天，顾宸没有去送行。他已经换了手机，但没有把新号码告诉袁梦。他躲在家里整整一个月，除了给被催稿的时候勉强写出稿子以外，就是一场接着一场地玩FM比赛，他近乎机械地点选着各种选项，尽量用足球去掩盖袁梦将要离她越来越远的事实。

大概每一个FMer或者是都有遇到怎么都赢不了的比赛的经历。这段时间的运气也不站在他那边，无论顾宸怎么变阵，哪怕用上S/L大法，对方还是凭借各种奇特的方式取得了胜利。哪怕他的攻门再多,也会莫名地各种中门柱和打飞机。

“弃我去者，昨日之日不可留。乱我心者，今日之日多烦忧……”顾宸不禁想起这样的诗句。他明白,这样的问题其实出现在自己的身上，自己终究不能颓废下去，他给了自己一个月的期限，时间一到他便勉力振作。

距离袁梦离开已经一个月，顾宸的生活开始回归正轨，或者说是没有了袁梦的正轨。这天他的母亲走进来，递给他两张明信片。顾宸接过来，赫然是一个月未见的袁梦。第一张是袁梦站在土耳其首都伊斯坦布尔机场的留念，背景上“Istanbul”带给每个球迷最深的记忆，莫过于1995年，发生在利物浦和AC米兰之间半场落后三球最后逆转夺冠的“伊斯坦布尔奇迹”。

第二张明信片里的袁梦站在老特拉福德球场的包厢里,背后是“梦剧场”最是恢弘的北看台，因为是自拍的缘故，背景被遮去了大部分，整个看台只剩下了西北角的“M”字在勉强告诉那是后来被称作“弗格森看台”的地方。

顾宸翻过明信片的背面，只有简单的问候，没有丝毫牵挂的痕迹。

“这女孩子不错。去那么远了还记得给你寄信。”母亲临走前说了一句。

顾宸心想，想得却不可得，我奈人生何。

在之后的日子里，顾宸还是回断断续续地收到袁梦寄来的明信片，大多都没看，就放在抽屉的盒子里。

大四的上学期是实习期，顾宸在自己长期投稿的相熟杂志上挂了名，定期供稿，自己依旧跟着老教练和校队四出征战，在那个大学生联赛还没分成超级组和校园组的时代，体育特招生和体育专业生可以跟普通大学生同场竞技。但是在老教练的精心调教和顾宸的辅助下，这批素质不错的“学生军”还获得了不错的成绩，学校看到有见及此，正打算给球队申请打中国足球乙级联赛。各种事情忙得不可开交，身兼两职的顾宸更多的时间不是在出外带队征战，就是在同城的家里写作，还有就是去足协接受足球教练的相关培训。

直到某一天，袁航问起了顾宸和袁梦最近的联络情况，顾宸这才想起，自己已经好几个月没有收到袁梦寄来的明信片了。

慢慢地疏离、变淡，所谓的距离是爱情的最大杀手，大概就是这样吧。人们常说“毕业季是分手季”，顾宸还没等到毕业，就已经感受到了分离的孤寂。

回学校的时候，顾宸犹豫了一下，还是将明信片收到自己的行囊里。返回学校的时候，顾宸接到了老教练的电话，让他到办公室来一趟。顾宸赶到的时候，老教练递来了一份资料说：“填了他吧，有空多去练练英语。”

《UEFAYouthCoachingPorgramme》(欧洲青年教练培训班)，

老教练看出了顾宸的犹豫，拍拍他的肩膀说,“不用急着做决定,一个星期之内给我就行。”

顾宸接到了袁航的电话。

“顾宸，你收到了培训班的申请了吗？”

“嗯。”

“那你去不？”

“还在考虑！”

“我去，你知道吗？每个省市只有一个名额，我们学校作为本省的第一名才拥有优先推荐权，我爷爷费了多大的人脉才搞到的一个名额，多少人争着想去都没资格，你就知足吧。”

顾宸忍受不了五大三粗的爷们对自己絮絮叨叨，敷衍一下便挂了电话，正准备走上宿舍的楼梯。楼管叫住了他，递来了一叠纸片。

“你这些东西下次还是寄到自己家里吧，隔一个月就寄一张过来，你们又经常不在宿舍，我差点就要当废纸处理掉了。”

最上面那张是袁梦前后倒转地穿着尤文图斯的10号队服，身旁站着的竟然是自己儿时的偶像——德尔皮耶罗（Del Piero），袁梦将双手放在胸前做出了一个取景手势，将“D”字显得尤为明显，顾宸翻到下一张，袁梦正在欧罗巴联赛的抽签现场，用手指着那硕大的“E”。下一刻，顾宸已经散步并作两步冲回宿舍，将袁梦寄来所有的明信片翻出来，按照时间顺序将明信片里的英文首字母排列起来：“I–M–I–S–S–Y–O–U–D–E–A–R！”

原来这一年时间里，袁梦用这样的方式传达着对自己的牵挂。顾宸一张张地抚摸着明信片中袁梦的脸庞，不禁痴了。直至他看到最后一张明信片，这是一张逆光照片，在天空的悬景之下，一个青年正在手指前方，虽然看不清容貌，仿佛是存在于午夜的幽灵，却显得意气风发。阳光照耀在他身上，在四周反射出光芒。明信片的背后写着娟秀的一行字：

“这是一场艰苦考验，我相信我能看到最初的光芒！”

结语 新开始

一个月后，瑞士苏黎世国际机场，从北京飞来的班机准时降落在机场跑道，来自中国的十多位青年精英教练踏足国际足联的所在地，在这里，他们将会接受为期一个月的教练员培训，而在这群人中，顾宸便是最年轻的一个。他在本省的各项考核中脱颖而出，成功地踏上了飞往瑞士的班机。从资深的游戏人到真正的职业教练，他不是第一个，但会努力成为成功的一个。

当顾宸走出机场的时候，一个中国少女在熙熙攘攘的外国人群众静静等候，仿似一株青莲在异国他乡的土壤上盛放，两人双视一笑，更胜千言万语。

病毒之殇

文 光明の信仰 编 初心者 美编 anubis

什么是病毒?

病毒（virus）由一个核酸分子（DNA 或 RNA）与蛋白质构成的，或仅由蛋白质构成的一类非细胞型微生物，它的颗粒很小，以纳米为测量单位，结构简单、寄生性严格，依靠复制繁殖。多数病毒要用电子显微镜才能观察到。

由于没有实现新陈代谢所必需的基本系统，所以病毒自身不能复制。但是当它接触到宿主细胞时，便脱去蛋白质外套，它的核酸（基因）侵入宿主细胞内，借助后者的复制系统，按照病毒基因的指令复制新的病毒。今天，许多生物学家认为病毒处于生命与非生命物体的交叉区域。

病毒这种特殊的生命体，具有非凡的存在价值。为何这么讲呢？这是因为只要培养运用得当，它可以服务于人类：以特殊方式制成的病毒疫苗对人类预防疾病大有益处，促进了人类的进化，人类从病毒中得到了很多基因；在某种情况下，病毒可以作为目的基因的载体，使之拼接在目标细胞的染色体上，这对基因工程的意义十分重大；此外，部分病毒可以作为原料制成杀虫剂，服务于人类的工业、农业；有些人类科学家还发现，利用一些病毒可以治疗疾病，甚至是癌症。

然而，任何事物都有两面性，虽然病毒存在上述的优点，可是在心怀鬼胎的人手中，病毒就不再是人类的“朋友”、“助手”了，作为生化武器而存在的病毒是残酷可怕的。人类脆弱的身体可以轻易被只有其体积几亿甚至几十亿分之一的病毒所击败，而且，是在一瞬间……



丧心病狂的生化武器研发之路

首先，请允许笔者借用《勇闯夺命岛》中凯奇扮演的 FBI 特工和长官之间的对话阐述对生化病毒武器的看法……

长官：“VX 毒气你了解多少？”

凯奇：“它是液态的，1952 年除虫剂试验失败后的产物。事实上，就像香槟一样，修道士正在酿造白酒，无意中加入二氧化碳，香槟就此诞生，VX 毒气……”

长官：“古斯比先生……”

凯奇：“十分可怕，长官。那东西是不应该被发明出来的。”

凯奇：“一汤勺毒气掉在地上，一百尺内人畜皆亡。一汤勺毒气在空中引爆，八条街以内的生物将会无一幸免。”

早在上个世纪 30 年代，人类科学家就在病毒学领域取得了很多具有重大价值的研究成就。然而所谓“物极必反”，在取得成就的同时，也有一部分人对病毒打起了“歪主意”，他们发现了病毒体积小、危害大的特点之后，曾尝试将病毒学运用于军事领域制造出生化武器，而且还令人发指地获得了成功。在第二次世界大战的中国战场上，臭名昭著的日本“731 部队”就是日本在中国建立的生物武器研制机构之一，残酷的日本侵略者使用细菌武器杀害了大量中国军民，生化武器的威力、危害之大可见一斑。

70 年代末，生化武器进一步发展，出现细菌武器、毒素武器等。生物战剂种类增多，包括细菌、病毒、衣原体、立克次体、真菌和毒素。剂型除液体外，还有冻干的粉剂。施放方式以产生气溶胶为主。除用飞机抛洒、投弹以外，还可用火箭、导弹发射生物弹头。杀伤范围扩大到数百至数千平方千米。值得注意的是，美国这个大力宣扬反生化武器政策的国家，其生化武器研制水平却远远领先于其他国家。

80 年代以后，系统研制生化武器是病毒学

和武器制造技术有了一定发展之后才开始的。在现代技术条件下，利用微生物学和病毒学方法可以大量制取生物战剂，使用方式也由简单的人工撒布逐步发展为利用远距离投射工具进行规模撒布。随着基因工程及其他生物技术的迅猛发展，人类利用遗传工程、脱氧核糖核酸 (DNA) 重组或其他分子生物学技术，调控、构建和改造微生物及病毒，研究和发展新的生化武器。

在当今，随着现代科学技术的发展，生化武器的形式更加多样化，杀伤途径也更复杂、诡异，毒剂可呈气、烟、雾、液态，可谓防不胜防。很多第三世界国家看中了生化武器体积小、造价低、杀伤力大、难以防御等特点，大量制造并囤积这种危险的、“不该被发明出来”的武器，造成了很多人间惨剧。难怪有人说“生化武器是穷国的原子弹”。

在经过上述科普之后，读者们对病毒应该有个大概的认识了。在很多游戏作品中，病毒这一奇特的生命体都有着不俗的演出，而且造就了许多以病毒为主题的经典游戏。下面就来回顾一下由病毒“领衔主演”的那些优秀游戏作品，相信会给读者们带来不一样的“病毒体验”。



传统病毒：宿主“丧尸化”





■《生化危机》的T病毒

我们所熟悉的《生化危机》系列中出现的“T病毒”，可以说是传统病毒类游戏中的病毒代表了。

“T病毒”是一种由保护伞公司秘密研发的病毒，全称为“Tyrant virus”(暴君病毒)，是一种新型的 RNA 病毒，保护伞公司三大元老之一的马库斯通过将早期发现的神秘古代病毒——始祖病毒与水蛭相结合，最终分离了一种全新的病毒，并以“暴君”的首字母将其命名。从病毒学角度来看，这种病毒属于 RNA 病毒，其遗传物质为 RNA，因为相较于 DNA 病毒，RNA 病毒具有较高的变异性，它们缺乏修正错误的 DNA 聚合酶的能力，理论上，被“T病毒”感染之后的同一物种产生不同病变的几率是相当高的，就好像重制版《生化危机》中的一般丧尸和红皮丧尸的区别，这也是在游戏中我们能看到借由“T病毒”感染之后的不同病变体的原因。

另外，如果从名字上来分析病毒性质，或许会有很多玩家认为“Tyrant virus”是一种非常可怕、杀伤性极强的刚性病毒，但这是 Tyrant 这个单词的误导，实际上T病毒是一种柔性病毒。刚性病毒的杀伤力可要比T病毒的杀伤力高多了，很多刚性病毒会在短时间内迅速杀死宿主体内被感染的细胞，将宿主置于死地的时间绝不会超过10分钟，例如在《勇闯夺命岛》中出现的 VX 导弹里所携带的 VX 毒剂，就是这类病毒的最好代表。而柔性病毒的T病毒却远没有这种杀伤力，T病毒在进入宿主体内后会对其细胞的 RNA 结构进行改造，起到的作用是“变异”而非“杀死”，这也就解释了丧尸的体力要比普通人类好的原因。现实中 SARS 病毒就是柔性病毒，和T病毒的作用原理相近。





一般宿主在感染T病毒之后，会有一定时间的潜伏期，根据宿主体质的差异，普通人的潜伏期最短不到1小时，最长也不过10小时。卡普空官方数据指出，在一些特殊情况下，T病毒的发作潜伏期最短只有40分钟，最长可达36小时。在这段时间内，病毒在宿主体内首先破坏免疫系统，对于普通人来说，3个小时之内就可令宿主身体的免疫机能完全丧失，此时宿主会产生头晕、恶心、发热等临床反应，体温最大可达到42摄氏度。这个过程之后，失去免疫机能的宿主会呕吐、厌食甚至呕血，但这个过程不会太久，最多只能维持数小时，之后便会进入一个相对稳定的阶段，也就是T病毒开始对宿主的 RNA 结构进行改造的过程。在这个过程内，宿主会停止出血症状，甚至连体温也会回落到38摄氏度左右。不过，病毒一旦完成了 RNA 的改造过程之后，宿主就会失去意识，成为一具由病毒控制的行尸走肉。由于病毒改造 RNA 的步骤要消耗宿主大量的能量积累，导致的结果就是“丧尸化”的宿主需要大量进食补充体内流失，这也是丧尸会食人的原因了。

类比“《生化危机》系列”，其他游戏作品中也出现过可以将宿主丧尸化的病毒，比如《行尸走肉》(AVG，不是后期那个臭名昭著的 FPS 同名突突突游戏)和《腐烂国度》等等。不过这些游戏作品当中大部分却没有交代导致丧尸病毒肆虐的原因，当我们进入游戏的时候，世界已经成为了丧尸的乐园。和《生化危机》里的丧尸不同的是，《行尸走肉》和《腐烂国度》中的丧尸更加敏捷、更具杀伤力和威胁，比如《行尸走肉》中的丧尸迁徙群和《腐烂国度》里的尸群围攻玩家据点。

不过和《生化危机》不同，《行尸走肉》的亮点却不在于病毒，而在于让玩家选择。病毒的设定方面，在《行尸走肉》的世界中，所有人都感染了丧尸病毒，只要死亡就会转化为丧尸，而且大幅度缩短了病毒的发作时间，只要被丧尸轻轻咬上一下，那么几分钟后就会死亡；死后不到1分钟，病毒宿主就会丧尸化复活，开始捕食活人。

所有赏玩过《行尸走肉》的朋友可能都会有一个同样的心得：在看似幼稚的漫画画风的表象之下，其实隐藏着一个巨大、真实的末世世界。只要细细品味，就会发现这个世界真实到让我们





迷茫、惆怅、恐惧甚至是发抖；让你来不及后悔还不算，更不准你犹豫不决。和现实生活一样，游戏中强调选择，而这选择到底是忠于自己的道德价值观，还是出于自身的求生本能，这就由你做主了。而选择所带来的影响和后果，是要自行承担的。举例来说，一边是刚刚结识不过5分钟的陌生人，一边是和你患难与共的幸存者，你会选择舍弃哪一个？《行尸走肉》的经典时刻就是：当生命的重量交到了你手中时，你会如何选择！美剧如此，游戏亦然。或许有些朋友在第二次选择同一个问题的不同答案时发现，这结果怎么比之前的选择更惨？笔者想说："这就对了！哪儿有那么多'双赢'的剧本！这里是《行尸走肉》，不是《心跳回忆》！"

顺带一提，上文中说到了游戏《腐烂国度》。这是一款重末世体验的经营性游戏，面对已经崩坏的社会秩序，在这个"腐烂的国度"中，玩家必须要选择一个地点建立防御工事，拯救其他幸存者，组建搜查小组来收集资源，生产食物，维持供应链，也可以利用他们所收集到的材料来发展他们所认为合适的社区。

这三款游戏的共同点是存在可令宿主"丧尸化"的病毒，可以说这是同题材游戏里比较经典传统的病毒设定了。下面所讲到的病毒，会和这种传统病毒的设定有所区别。

新型病毒：宿主"怪物化"


■巴西弓背蚁脑袋里生长出的真菌杆。有没有感觉好帅？总觉得好像烈焰魔剑的散热索的设计灵感也来源于此……


■然而在僵尸真菌利用宿主身体形成真菌孢子并扩散之后，却是另一幅光景了。

接下来，我们看看《最后生还者》中出现的"真菌病毒"。如果说《生化危机》里出现的"T病毒"还带有一些科幻色彩的话，《最后生还者》的"真菌病毒"则可以在现实生活中找到原型！这种病毒叫做"僵尸真菌"，最初被认为是单一物种，名为"Ophiocordyceps unilateralis"，但实际上却有4个截然不同的种群。科学家在巴西雨林发现这类真菌物种会感染蚂蚁，随后掌管蚂蚁的大脑，在它找寻到下一个理想的寄居地后立即杀死之前寄居的蚂蚁，并在新的寄居地传播孢子。

游戏《最后生还者》中的"真菌病毒"特性设定像极了僵尸真菌，可以说"真菌病毒"就是人类版的"僵尸真菌"。在感染了真菌病毒之后，人类会经过三个变异阶段：初阶的感染者是奔跑者，他们依然保有一定的视觉能力和行动能力，但此类感染者的的肉体较弱，没什么特点，就是奔跑速度快而已，他们传播病毒的方式是通过和非感染者直接接触；第二阶段的感染者是潜行者，他们体内的病毒产生了进一步变异之后视觉能力有所减退，却拥有了更好的体力以及更强的攻击欲望，特点是喜欢躲藏在视野盲区进行偷袭，他们传播病毒的方式和初阶感染者相同，也靠和非感染者直接接触；第三阶段感染者是循声者，循声者则是感染较为严重的感染者，由于感染病毒的时间相当长，病毒在体内的变异到达了顶峰，使得他们丧失了视觉能力，但却借由病毒的作用大幅度强化了听觉能力，他们的听觉能力甚至在人类之上，此外循声者还拥有比潜行者和奔跑者更强大的蛮力。



当感染者体内的真菌病毒变异到第三阶段之后，可能出现两个不同的分支。第一个分支是当体内的病毒变异超过峰值达到饱和之后，病毒自身会选择一个全新的扩散方式，就是令第三阶段的感染者产生孢子爆破现象，经过爆破的感染者会直接死亡，但体内的病毒随着爆破所产生的孢子会散布在空气之中，借此可通过非感染者的呼吸进入他们的体内，从而达到一种传染效应。这和昆虫的僵尸真菌有着异曲同工之妙。

另一种分支是第三阶段感染者体内的病毒在达到变异峰值之后，病毒会以小于1%的几率获得进化，从而变异成一种新型感染者：巨无霸。巨无霸因病毒的进化变异而获得了极强的体力和更加匪夷所思的病毒传播手段，他们不再需要直接接触或体内孢子爆破，而是通过体内急剧的新陈代谢直接产生孢子团并将其抛出，产生和孢子爆破相同的体外扩散效应。值得一提的是，本应退化了的视觉器官奇迹地得到了恢复，致使他们拥有一些基本的视觉能力，并帮助他们选择病毒扩散目标。可以确定的是，巨无霸是一种稀有的、极具威胁的超第三阶段感染者。

另类病毒：宿主“超人化”

《虐杀原形》是一款另类的动作游戏，主角阿历克斯·默瑟是一个典型的反英雄角色，在利用病毒强化自身之后可以获得强大的能力。游戏突出爽快的动作和血腥的杀戮，其价值在于，它能让你在厌倦了其他同题材游戏的病毒设定，腻歪了无尽的生存之战，“突突”烦了各路变异怪物之后，可以换一个口味体验一下 DX-1118 病毒带来的血腥又爽快的“独特风味”。

主角默瑟被病毒感染，从停尸间醒来之后发现完全不知道之前做了些什么，然而突变的同时也获得了超乎常人的强大能力。游戏中的设定是当主角杀死路人或敌人时便可以吸收他们的记忆、能力，甚至能变成他们的样子，随着吸收人数不断增加，默瑟的能力也会随之逐渐增强。最终将能够学会诸如将自己的身体变化成武器攻击，或是硬化身体表面皮肤以抵御敌人进攻等神奇的能力。主角在不断变强的同时也牵扯到政府的一些生化研究的最高机密，并逐渐揭开特殊部队“黑色守望”的神秘面纱。

这款游戏对病毒的定义是比较新颖的，它一改其他同题材作品中“中了病毒就等死”的设定，而将病毒为主角所用，使得阿历克斯能通过吸收能力恢复体力、幻化敌人的外貌，或者利用病毒强化出惊人的感官能力来追踪敌人，甚至在吃掉敌人之后从身体内爆出触手提升战斗力，把自己的身体直接变化为强大的武器碾压异形。此外，主角还能通过病毒的力量匪夷所思地融合地面，将自己变幻成可以制造大范围攻击的生物大杀器对敌人进行毁灭性的打击，这样天马行空的设定让玩家在控制主角战斗的时候感觉更为酣畅淋漓。

除了对病毒的新颖定义，本作开放自由的游戏性也是一个亮点。这款游戏的世界是在不断延续的，就是说即便不在场景中，异形和敌兵之间的战斗仍然在延续。这让游戏的世界变得更加真实和多变，玩家可以加入异形或是敌军的一方参战。在双方的博弈中，你可以依据最有利的战略做出临时的选择，利用病毒的强化效果尽显“一人军团”的霸气。

嗯？等等，刚才好像听到有人问我为何不说说续作《虐杀原形 2》，呃……考虑到《虐杀原形 2》的品质和口碑，你就当这个游戏从来没出过续作好了，毕竟开发商 Radical Ent 都挂了，拜托各位就让它入土为安吧，不必再拿出来鞭尸了……





结语

末世病毒类游戏就好比一首狂想曲，这类游戏要告诉我们的并不是在这个破碎的世界中的求生法则，它所呈现的内容恰恰是在告诫我们不要由于人类的贪婪和阴谋造成不可挽回的恶果。就拿《生化危机》来说，这个游戏作品真正的内涵在于借由病毒体现出真实又令人齿寒的阴谋局。这个阴谋局不仅是我们现实生活中真实发生的阴谋缩影和写照，还是一个大胆的“预言”。正像任何科学的初衷都是纯粹单一的，一如病毒学，它们的出发点都非常简单：为了治疗疾病、为了造福人类、为了创造奇迹，但伴随着成功的不仅是掌声，也有枪声。简单一些的阴谋可能仅仅是想要霸占研究成果，如果是出于这个目的，那么明争暗夺就可以解决问题，然而真正可怕的却是那些心怀鬼胎的阴谋家，他们的目的无法揣测，手腕无法窥测，后果更加无法预测。人的欲望是个黑洞，阴谋家所设计的局一旦成功，不但不能满足他们那变态的目的，还会进一步扩张他们的野心。野心大了，任何的不可能也就成为了可能——就像阿尔伯特·威斯克，在夺取了 T 病毒之后，还进一步设局独霸了成果、进行了恐怖的实验、杀掉了同伙、强化了自己，最终发展到要干掉全人类……这发展路线看似丧心病狂，但理智下的不可能，在非理智状态时也就成为了可能。但愿卡普空这个大胆的“预言”永远不要有成真的那一天，相信我，一旦成真的话，我们面对的将不仅仅是“恐怖”和“危机”而已……

然而，如果这一天真的到来了，那么我们也会一窥在《最后生还者》、《行尸走肉》等游戏里宛如地狱般的末日景象。在这些绝望的世界里，任何的努力以及反抗都是徒劳的，与其绞尽脑汁地与天斗、与环境斗，还不如把心思放在思考如何活下去这个问题上，因为一旦病毒的破坏和毁灭达到了那种程度，这个世界的变化将是绝对不可逆的，也就是说真的到了无法挽回的地步了，那么幸存者们只好自求多福了。

记得自己在赏玩《最后生存者》时，感觉这款游戏较其他同题材游戏有着非常人文的一面，这种人文感和《行尸走肉》的风格非常相似：感染者固然恐怖危险，但真正的威胁还是出自于人类。或许不少玩家都会有同感，作为对手的人类才是《最后生还者》中最难缠的敌人，他们狡猾多变、冷酷无情。比如说大卫这个角色的出现，直接将《最后生还者》的剧情推上了一个小高潮。跟大卫初见时，我真的被这个处处帮着艾莉，又十分欣赏她的大叔给感动了，甚至以为这个靠谱的大叔会加入乔尔和艾莉的队伍，帮助他们完成寻找“火萤”组织的大业。直到后来大卫提到艾莉跟着主角乔尔杀了他的很多手下，我才如梦初醒地意识到这是个该死的误导，于是接下来，这么一个保护过、帮助过自己的靠谱牌大叔转眼间变成了一个杀人不眨眼的大魔头，而当大卫提到自己人也要生存，乔尔之前杀死他们，与他们对乔尔一样毫无差别时，玩家的内心也一定充满惊惧感了吧。

在进行到这段剧情的时候，笔者不禁想起了美剧《行尸走肉》里的“总督”菲利普，他们二人有着惊人的相似之处：同样称霸一方，同样阴险卑鄙，同样不择手段，这都是出自同一个目的——生存。至于在这种末世中的生存法则，《腐烂国度》这款游戏相信会给你一个不错的体验。

发展病毒学是为了造福人类社会，而不是拿病毒作为破坏和毁灭的工具。所有对病毒学心怀鬼胎的人，如果能在自己的阴谋达到目的之前，考虑一下自己的所作所为会给这个世界带来发展还是毁灭的话，恐怕还能像老话说的那样——亡羊补牢犹未为晚吧！



THE LAST OF US

冰与火之地

——维斯特洛国家地理

除了所谓的“后魔法时代”背景以外，《冰与火之歌》与任何一部打着“史诗”招牌的奇幻类文化产品相比，并无任何标新立异的卖点。然而透过一个个视角（POV）所讲述的故事，却又让我们对这个名叫维斯特洛（Westeros）的大陆魂牵梦绕，欲罢不能。因为我们看到的并不是一个非黑即白，非正义即邪恶的二元世界，而是一个个性格截然不同，却都有着深刻命运联系的角色，在这个动荡多变的大舞台上努力打拼，实践着各自的价值观，书写精彩的人生故事。

在乔治.R.R. 马丁所虚构的这片大陆上，每个人都在历经各种苦难和考验，每个人都走的犹豫和艰辛，没有属于“猪脚光环”之类潜规则的庇护，他们的遭遇和我们的人生体验并无二致——你永远都无法确切得知接下来会遇到什么。也许是小人物的咸鱼翻身、飞黄腾达，或者是大人物的叱咤风云、所向睥睨，也可能是反复无常的命运之神所赐予的苦酒。而在此之前，你必须不断地拷问自己，做出选择，然后尽力走好自己选择或是被逼无奈去走的路，努力地活下来，活出自己甘苦共存的人生。正是一个个活生生的人，共同构筑起了这个世界。

文 十大恶劣天气 编 乐小游
美编 心の永恒

维斯特洛位于《冰与火之歌》世界观的东北角，它与东方的厄索斯 (Essos) 隔海相望，分割两块大陆是一条狭长的海峡——狭海 (Narrow Sea)。日出之海（Sunset Sea）、夏日之海（Summer Sea）和颤抖之海（Shivering Sea）分别从北、西、南三个方向，将维斯特洛环抱。

厄索斯将这块大陆称为“日落国度”，多斯拉基大草原上的游牧民族则将其唤作“安道尔人之地”（Rhaesh Andahli, Andals，伊耿之前的外来势力，他们带来了七神信仰）。但生活在这片土地上的人们，更喜欢将自己称为“七国”，这是由七个豪族所组成的松散且脆弱的政治联盟。尽管维斯特洛并不是最大的大陆，本身也有近一半的土地位于北方的永冬之地，但七国却是已知世界中最大的王国。

在坦格利安征服世界之前，维斯特洛大陆根据地理与文化分为十个地区，尽管很多王国在漫长的战争中恢复湮灭，但相关的名称依然在七国时代得到了保留。



饕风虐雪，魑魅魍魉

——永冬之地

在伊耿征服事件八百年前，发生了维斯特洛大陆历史上规模最大的一次人魔大战——黎明战争。第一位北境之王布兰登·史塔克（Brandon Stark，筑城者）与持有火剑“光明使者”的英雄亚梭尔·亚亥（Azor Ahai）一道封杀了来自北方的异鬼灾变，并且在这里建造了一道冰雪长城，从而将维斯特洛大陆一分为二。

永冬之地被公认为维斯特洛最神秘、最危险的地区，在这里生活的人类自称为“自由民”，却被长城以南的人称为“野人”，所以这个种群一直对长城以南的人民充满了敌意。“野人”事实上是维斯特洛大陆上历史最为悠久，血统最纯的先民（The First Men），至今已经有超过 12000 年的历史。在布兰登建造长城的时候，那些拒绝离开永冬之地家园的先民

子孙们被永远的留在茫茫白雪之中。千百年来，他们一直在这片极寒冻土中艰苦的生存，并且发展出了数个部落。野人派系之间互有矛盾，但他们对于南方的刻骨仇恨是共同的。

野人的联盟，是被称为森林之子的神秘生物，它们也是维斯特洛大陆真正意义上的原住民。传说它们是矮小的人型生物，黝黑而美丽，擅长各种自然魔法，能够通过梦和意念来影响人类的心智，使用黑曜石武器和鱼梁木长弓作战。在先民到达维斯特洛大陆之后，它们与这群外来人进行了长达 200 年的战争，之后双方签订了和平条约——盟誓，此后森林之子统治森林地区，而平原丘陵和南方的山地则交给人类，作为代价，人类要皈依森林神（即旧神）信仰。尽管二者的和平共处维持了许多世纪，但近一千年以来，森林之子在野人的视野中几乎完全消失。

与神出鬼没，甚至让很多人怀疑已经集体灭绝的森林之子不同的是，巨人还是塞外比较常见的类人生物（尽管在小说的时间线中，其整体数量仅仅剩下了数百只）。这种生物平均身高在 3.4 米左右，从外貌特征上看，更像是类人猿而不是人类：巨人的头部向前突出，与肩部不在一个平面上。他们长着扁平的大脸、方块牙，两只小眼睛之间长着角状的肉褶，胸膛的宽度是腹部的两倍。巨人不重视技术，更不会使用工具。但是，巨人的智力并不像想象中那样弱，他们有自己的语言（先民古语），并且经过学习之后能够听懂通用语。在小说的故事线中，巨人是野人部落的雇佣军，平常他们从事“人肉起重机”工作。在战斗时，这些骑着猛犸象，挥舞巨大木棒的狠角色是攻城战和突击战的首选肉盾单位。

异鬼：异鬼是来自距离永冬之地最北端的邪恶生物，根据传说记载，被称为“白鬼”的这股毁灭性力量的上一次出现，还要追溯到遥远的 8000 年前，当时先民与森林之子刚刚达成了和平协议之后，双方就遭到了突然袭击。维斯特洛大陆自古以来的四季变化和长度都毫无规律可循，那时恰好是有史以来最为漫长的冬天（持续了一个世纪）。在黑暗与严寒的庇护下，异鬼在极北之地和整个北境中肆虐，吞噬着每一个生命。异鬼不仅无法以物理攻击方式杀死，更可怕的是它们能够将自己杀死的每一个猎物，包括人与动物全部转化成听命于自己的尸鬼。尽管先民们后来发现龙晶和火是对抗异鬼的最佳武器，但反抗过程依然是艰辛且无力的，因为任何一次针对异鬼的伏击战都有可能变成是给对方“送壮丁”的举动。直到持有光明剑的亚梭尔·亚亥乱入之后，局势才得以逆转。

有证据认为，异鬼原先是人类，但它们的“转化”方式并不是感染成年人，而是通过感染人类婴儿来繁衍后代。这在剧集中卡斯特献出自己所有的儿子，用来在异鬼活动频繁的地区换取生存权的片段，以及剧集 S4EP04 的结尾中得到了证实。异鬼其身型高大消瘦，肤色苍白，眼睛是如冰一般的湛蓝深邃。它们可以不眠不休，没有任何的生理极限，在打斗中可以完全不按常理出牌，因此没有人能够在正面战斗中以常规方式杀死它们（最多是烧死几个低级尸鬼）。异鬼的武器是极冷的冰晶制成的长剑，可以粉碎它接触的任何物体——与其说是击碎，不如说是用极度严寒来将接触到的任何物体冻得像冰一样硬脆，只需轻轻一碰就化作了碎块。

凛冬将至，狼烟四起
——北境

从绝境长城向南延伸到颈泽（The Neck）河的广大土地，被称为北境，它也是铁王座统治下最北端的版图。整个北境的面积比长城以南八个地区的总和还要大。南部地区是先民荒冢（Barrowland）平原，西部是分布有几个大淡水湖组成的的溪流地（The Rills），还有以狼林（Wolfswood）为代表的森林，自然和农牧业资源相当丰富。但由于其边关的定位，这里的经济规模与南方任何一国都无法相提并论，无论是贵族、戍边将士还是平民都相当艰苦。况且从原著中铁民公主对木头的鄙视程度，可知木材在冰与火之歌中算不上什么有价值的资源，再加上维斯特洛没有横贯南北的大运河，北地木材和皮毛资源也难以运往南方用于出口创汇。

银刀河（White Knife）是北境唯一一条淡水河，它发源自长湖（Long Lake），途径白港 (White Harbor) 流入大海。白港不仅仅是北境唯一的港口，也是唯一的城市（尽管和维斯特洛大陆上的众多定居点相比，它还是最小的一个）不过，白港倒是整个北境最为开放的地方，在这里可以找到各种南方富家子弟所热衷的新奇玩意，和更多信仰七神的骑士。

北境的主要战争势力大约为 45000 名士兵，由于这里地广人稀，封臣之间的联络不畅，想在短时间内组成这样一支大军，是根本做不到的。北境历史上的最大一次战争动员，发生在伊耿征服期间，当时图亨·史塔克（Torrhen Stark，最后一任北境之王）率领 30000 名士兵前去阻止伊耿的大军，在看到三只巨龙的威力之后，图亨发现自己不可能赢得战争。为了避免生灵涂炭的结局，他选择在龙王面前屈膝，在历史上留下了“投降王”的不光彩记录。而在罗博·史塔克联合讨伐君临的五王战争期间，这位狼少主仅仅招募到了 20000 余人。由于北境的绝大多数居民并不信仰七神，因此这里并没有骑士阶层的存在。但北境自史塔克家族统治以来，一直都有重视骑兵的传统。一名北方骑兵的战斗力，完全不在来自南方的骑士老爷之下，步骑兵的比例也高达 4：1。这样一支兼具冲击力和机动力的部队，让狼少主“萝卜”在五王战争中无往而不利。然而在战争进入相持阶段之后，狼家的军力逐渐呈强弩之末之势。毕竟北境没有狮家（兰尼斯特）手中凯岩城和金牙城的金矿。烧钱能力的匮乏，也让“萝卜”不得不承认：“我从未输过一场战斗，但却在输掉整个战争”，最终落得个身首异处的悲惨结局。


■临冬城。

整体看来，北境的军事武装偏重防御，而非进攻，并且配置也是像北方偏移，毕竟北境担负着防范异鬼进犯的第一道防线（同时也是最后一道）的重任。无论是首府临冬城，还是诸多的要塞均是沿绝境长城南面呈线性配置。每一个北方的子民都知道，手中有多少的城堡和兵士并不重要，唯一能够抵挡异鬼来袭的，只有这座长蛇形的冰雪高墙。绝境长城的确切建造年代无人知晓，推测为 7000 年前。传说“筑城者”布兰登亲自勘察，在北境，同时也是整个维斯特洛最为狭长的地带选址，在任何异鬼可能渗透的地点投下巨石。就像现实世界我国古代的长城那样，绝境长城的建设并不是一位北境之王在任期内就能够完成的，它最初的模样要比现在要小许多。每一代的守夜人沿用布兰登立下的古法，先用北境的石头打好地基，然后用从永冬之地的冰河中挖出巨大的冰块，在修凿成冰砖之后一层一层向上加盖，历经数千年的建设，方形成了如今长达 300 英里，高 700 英尺的庞大规模。根据文献记载，布兰登当时为长城施下了古老的火咒语，可以避免异鬼穿越长城。但真正能够阻止来自北方的威胁，唯有坚固的城防。与传统城墙的最大不同在于，绝境长城并没有城门，只有若干通向永冬之地，用于守夜人执行巡逻和维护任务的隧道。这些隧道被数道由沉重锁链锁住的铁栅栏封闭，并且宽度最多只能容纳两名骑兵同时进入，这可以



■守夜人的兴衰，也是维斯特洛大陆进入后魔法时代后的历史变迁的缩影。

避免城破之后敌人的一拥而入。处于安全考虑，坑道内部还隐藏有藏兵洞、射击孔、杀人坑、滚油等等机关，并且上层的一些地点已经被完全镂空。在千钧一发的极端情况下，指挥官可以用坑道上方储备的冰雪与砂石将通道完全封闭。

即便异鬼能够以“翻墙”方式登上长城，它们也很难到达北境——除非是从顶端向南直接作自由落体运动，否则入侵者必须拿下连接长城的19个城堡（也是通向北境的出口）。而在城墙之上，即便是异鬼军团也毫无胜算。长城顶端是如此之宽，以至于十名重装骑兵并排冲锋都毫无压力，足以将侥幸爬上来的异鬼们全部撞飞回自己的老家。由于人类个体与异鬼之间在战斗力上的巨大差异，驻扎在绝境长城上的部队不会将肉搏战作为战术上的优先考量。他们砍光了长城以北目视范围内的树木，为城墙上的投射类武器清空了射击障碍。

鼎盛时期的绝境长城，绝不是如今的肃杀景象。那时的墙内世界，到处都是戍边将士们训练与生活的喧嚣，城墙上的战士们目光警觉地注视着北方的风吹草动，马车拖着前线作战与后勤保障的物资，经过布满沙砾石的城墙顶端，在城堡之间飞驰。长城之外，随处可见巡逻小队的身影。绝境长城的衰落，本质上是因为异鬼威胁的减少，直到后来的完全消失。在《权力的游戏》故事发生的年代，驻军数量几乎可以忽略不计，仅有三座城堡还在投入使用，并且每座城堡的守卫人数仅维持在两位数。国王的持盾之人——守夜人的兴衰，正是体现着维斯特洛大陆在“后魔法纪元”的历史变迁。与今日绝境长城的“流放之地”定位不同的是，那时能够披坚执锐，站在这座冰雪建筑物之上守护身后的人民，是一件无比荣耀的事情。很多北方贵族家庭继承顺序靠后的子嗣，都将抛下所有，穿上黑衣，与兄弟们一道宣读“长夜将至，我从今开始守望，至死方休……”的神圣誓词，视为一种人生的升华。北方的草根阶层的青年，也将加入守夜人，当作是出人头地的唯一途径，因为这里不讲血统和种姓，只要付出汗水与努力，就可以获得比贵族子弟，乃至领主更高的地位（比如当上总司令）。从更加现实的角度去考量，黑衣人尽管生活条件艰苦，但至少可以做到衣食无忧。它们虽说是由史塔克家族创立（并且名义上接收其领导），但可以在七国的纷争中保持中立。既不会受到来自异鬼的威胁，同时又可以避免被骑士老爷们驱赶着踏入血肉战场——保住自己的小命，并且能够填饱肚子，这对于乱世中的每一个人来说，都是巨大的诱惑。

但在长城建设完毕之后，异鬼的大规模入侵再也没有发生过，这种恐怖的白色死神，逐渐从现实性的威胁，沦为了大人吓唬号哭小孩的故事。守夜人的敌人，变成了对长城进行零星骚扰的野人，这个神圣团队成立的目的随着时间而变得模糊而扭曲，支撑黑衣兄弟的信念也不复存在，只剩下了犹如终生监禁般的苦闷：担任守夜人之后不能有自己的后代，与荣誉也再无干系。既不能建功立业，衣锦还乡，也不能娶妻生子，过正常人的生活，接下来一辈子只能在冰天雪地中与长城为伴，试问如此差事，现在还有哪个傻瓜愿意做?

从经济上来看，由于异鬼的威胁不复存在，七国也完全断绝给守夜人军团的拨款。“筑城者”布兰登起初将自长城向南二十五里格的肥沃土地赠送给守夜人军团，这里丰富的自然资源和来自迁移至此的自耕农所缴纳的税款，已经可以让“乌鸦”们实现自给自足。但随着小股野人渗透活动的不断加剧，农民纷纷南迁，守夜人的经济基础已经受到了严重的破坏。如今的守夜人，也已成为七国中流氓无产者和落魄贵族的的集中营，失去土地的农民、躲避债务的老赖、被通缉的要犯、小偷小摸者、私生子，还有在权力斗争中失势，不得不穿上这身“乌鸦”皮来躲避杀身之祸的贵族子弟……由如此一群乌合之众组成的军队，其纪律性和战斗力可想而知。他们中有的人与野人做起了走私买卖，以“断掌”科林为代表的反骨仔，已经完全背叛了当初的誓言，成为了野人的一份子。还有罗德里克·菲林特这样的叛徒公然导演哗变，差点毁灭了这个古老的团队。

昔日层峦耸翠，今朝鸟惊鱼溃——河间地



河间地位于维斯特洛的中央地区，北方以颈泽为界与北境接壤，东达国王大道和明月山脉，南至黑水河，西部边界是铁民湾以及西境的山地，包括了宽广的平原和丰富的内河水资源，是维斯特洛的鱼米之乡。但来自神的恩赐并没有给居住在这里的三河人民带来幸福，肥沃土地和无尽财富的诱惑，导致这里历来都是上演尸横遍野，血流漂橹惨状的是非之地。频繁的战争，使得这里的人口与社会结构也发生了比较明显的变化：虽然河间地在和平时期拥有庞大的人口基数，但这篇沃土上却没有一个可以称之为“城市”的定居点，只有星罗棋布的中小型城镇，农民与手工业者们依附在奔流城、李河城、海疆城、红粉城、石篱称、荒石城与赫伦堡等要塞的庇护下生存（尽管当战乱开始的时候，领主们并不能提供任何保护）。从某种意义上来说，河间地的历史，就是一部战争史。在先民与森林之子签订和平盟誓之后，前者获得了包括河间地在内的广大平原地区的控制权，各个家族之间在不间断的争斗与融合之后，逐渐形成了一个自治王国。安达尔人入侵时期，最后一任统治者河间地的先民家族穆德（Mudd）被灭族。有意思的是，河间地历史上两次主要的灭国事件，原因主要来源于内乱。在穆德家族之前，布莱克伍德家族（House Blackwood）和布雷肯（House Bracken）家族共同统治着这片土地。但当安达尔人到来之后，布雷肯家族出于自保，皈依了七神信仰，并且暗地于入侵者媾和，这彻底激怒了存在世仇，只是达成了暂时性妥协的布莱克伍德家族，他们彼此间的斗争，也让身为豪族的穆德家渔翁得利。在安达尔征服之后，相继统治河间地的家族有提格(Houses Teague)、费舍（House Fisher）与贾斯特曼（Justman）。在这个时期，东南方向的风暴王也在急剧扩张自己的势力范围。伊耿登陆前大约 360 年，最后一个河间地的安达尔国王被来自风暴地的入侵者杀死，之后暴风王又被铁群岛之王“铁手”赫尔文击败，后者建立了包含铁群岛和河间地的广大王国。

霸业已成之后就开始修筑自己的安乐窝，这似乎也是古今中外统治者们所认同的一种“普世价值”。在两代之后，赫尔文的孙子赫伦以举国之力，建造宏伟的赫伦堡。该工程耗时四十余年。然而讽刺的是，在赫伦堡刚刚落成的时候，它就遭到了伊耿所驾驶的火龙的“空中打击”。在这位维斯特洛最后一任征服者的煽动之下，原本就对绰号“黑心”的赫伦不满的众多封臣也集体叛乱，其中最为得力的莫过于奔流城的徒利(House Tully)，在战争结束之后，他们也因此获封河间地的总督。身为天然的粮仓与水乡，河间地蕴藏着无穷的财富，但却没有任何的军事价值。除了北方有易于防守的天然边界以外，这里堪称无险可守（况且北方的史塔克并不是一个扩张性很强的家族）。东面和西面虽有山脉，不过，它们对统治谷地和西境的艾琳家以及兰尼斯特家而言更有利。因此，徒利家非常重视通过政治和外交手段，来保障领土的安全。在篡位者战争（以劳勃·拜拉西恩为首的针对坦格利安王朝的叛乱）期间，时任领主的霍斯特·徒利通过与临冬城缔结凯特琳和布兰登的婚约，以此表明了支持叛军的立场，并且提供军事通行权和补给。在布兰登被疯王烧死后，霍斯特让凯特琳嫁给了布兰登的弟弟艾德，还把小女儿莱莎嫁给了鹰巢城领主琼恩·艾林（后任首相，在被“小指头”设计毒死之后被劳勃接替），以此形成了鹿（拜拉西恩）、狼（史塔克）、鱼（徒利）、鹰（艾琳）四家的联盟。

河间地的兵力资源约在五万人左右，由于河流水系过于发达，包括北方的大面积沼泽地，这里定居点的位置相对集中，这使得封臣在获得来自奔流城的黑鸦指令之后，能够迅速集合军队。由于历史和地理因素，三河人的性格平和、温顺，遇到危险之后会首先寻求自保，“三十六计走为上”，这些决定了河间地的士兵更擅长的是防御与跑路，而不是主动进攻。就像三国时期吴国，可以在百万曹军的压力之下守得长江，却在合肥被张文远打得闻风丧胆。五王战争中，鱼家的表现也证明了这一点：开战初期，鱼家少领主艾德慕·徒利可以独自防下老狮子的渡河强攻，但一旦正面接触，就在小狮子詹米·兰尼斯特面前变得如同软柿子一般，不得不等待大侄子“萝卜”的救援。在血色婚礼之后，忙着洞房的艾德慕·徒利变成了前往弗雷家参加婚礼的客人中唯一的幸存者，自己也成为了手上还滴着血的岳丈大人的阶下囚。之后，河间地的贵族们向兰尼斯特家族臣服。佛雷获得了这片土地的统治权。尽管战争结束了，但为数众多的兵匪依然在四处烧杀抢掠，昔日欣欣向荣的田园风光，如今只剩下了“新鬼烦冤旧鬼哭，天阴雨湿声啾啾”的地狱景象。

天府之国，鹰瞵鹗视
——谷地

如果说维斯特洛上有什么可以在千百年来的纷争与乱战中避世的天堂，那么艾琳谷恐怕就是唯一的答案了，作为血统最为纯正的安达尔后裔——艾琳家族已经在这里统治了 7000 多年。在领主、国王如同走马灯式更替的大陆上，这简直是一个奇迹。而造就这一奇迹的关键，就在于险峻的地理位置。艾琳谷位于明月山脉群峰之中。入谷难，难于上青天，想进入其中，普通人只能跋山涉水，寻找陡峭的山路，或者是从海路（安达尔人正是跨海从五指半岛登陆成功的）。地面部队想要攻占谷地，唯一的入口就是著名的李塔血门——位于山谷咽喉处的这处要塞，从英雄纪元开始，就让无数试图染指艾琳谷的军队折戟沉沙。即便在和平时期，外来者或者归乡客也要回答一遍古老烦琐的通关问话，稍有错误就要享受万箭穿心的待遇。

用《三国演义》进行类比，我们就会发现艾琳家的定位与蜀国非常类似，而血门之于艾林谷，就如剑阁之于成都。鹰家首府鹰巢城更像是建在天上的要塞，虽然在规模上无法与其他家族相提并论，但纵有百万大军，也难以踏入城下半步。通往鹰巢城的道路只有一条横亘巨人之枪的羊肠小道，除了精英骑士镇守的月门堡，还有三座形成犄角的城堡——石堡，雪堡和天空堡扼守着这条小道。不像成都那样坐落平原，一旦征服剑阁之后，司马军就一马平川了。此外，艾琳谷的所有要塞都修筑有庞大的粮仓，根本无惧于长期围城。谷地的军力特点也与蜀汉高度一致：得上将一员，便可割据一方，但很难但难以借此平定天下。


■几乎无法攻破的鹰巢城。

无论在政治还是经济方面，谷地拥有极高的封闭性，几乎不与外界交流。这里不仅可以实现自给自足，而且还多有盈余。就像四川地区，虽然艾林谷多山，但亦为盆地，水源充足，种植业发达。铁橡城、符石城还可以出产大量的矿产资源，满足兵器加工的需要完全不在话下。

一直以来，艾琳谷的人民们从未遭受过战乱、饥荒和大规模瘟疫的摧残，上至贵族，下至农夫都过着相对谷外人而言安定百倍的生活。盆地的肥沃土地和良好的地理条件，也让小麦、南瓜、大麦、玉米等粮食和经济作物得到大量种植，成熟的套种法，使得良田四季均可获得收获，谷底的单位亩产量甚至要比高庭还要多上不少。魏克利家族用肉豆蔻和其他一些昂贵的香料熏制而成的熏香蜡烛，更是谷外的超级生活奢侈品。反观险峻的地理环境，也在客观上制止了这片乐土上骄奢淫逸之风。即便是统治这里的艾琳家族，也更习惯使用外表简朴的生活用品和武器装备，剧集中亦反映出了这一特点。谷地的人们淳朴、善良，崇尚正义，这和谷外世界那些在战乱和暴政双重压迫下的人们那如同动物式的生存方式，有着本质的区别。只有居住在血门附近的谷地人，身上才没有高贵、矜持和理想化的气息，因为这里常年都受到来自不承认艾琳家族统治合法性的高山氏族的骚扰。

惊涛骇浪，餐云卧石
——铁群岛

铁群岛位于大陆西海的铁民湾中，由七个主岛组成，包括派克岛、大威克岛、老威克岛、哈尔洛岛、盐崖岛、黑潮岛和奥克蒙岛，如今的统治者是派克城以“海怪”为家纹的葛雷乔伊家族。和谷地的艾琳家类似的是，铁群岛自从伊耿征服以来便没有发生过大规模的外敌入侵，他们的天然屏障，正是这片时常笼罩在狂风暴雨，滔天巨浪中的大海。铁群岛闹闹扼住了维斯特洛西南方向的出海口，海盗们可以在大陆西海岸的任何位置登陆，而自己却是绝对安全的。铁群岛周围岸礁遍布，且没有良好的天然港口，根本不适合大型战舰靠岸登陆，再加上不知道什么时候就会到来的风暴，入侵者通常还没有看到铁群岛的轮廓，就葬身鱼腹了。只有擅长驾驭风帆，对周遭海情烂熟于心的铁民们，才能在这里自由活动。铁群岛上遍布岩石，几乎没有适合耕种的土地，甚至连喂养牛马的野草都很难找到。这样的自然条件，造就了葛雷乔伊家“豪取强于躬耕”的信条。这个实际为海盗的族群的生存方式，就是对大陆沿岸的渔村、城镇进行烧杀抢掠，将食物、财物连同可以提供劳动力的成年人全部掠走。

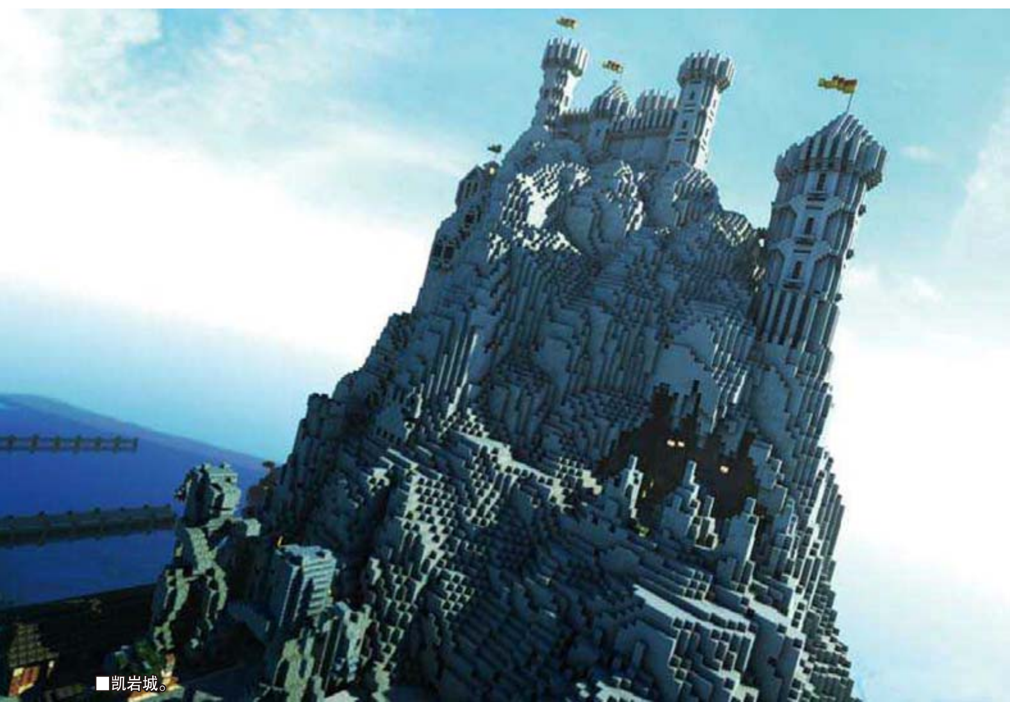
掠夺不仅仅是铁民们最为主要的“业务”，也是他们传承下来的“道统”。在这群自称为“铁民”的海盗的世界中，决定社会地位的唯一因素，就是他(她)抢到东西的数量与价值。无论男女，铁民们都鄙视农耕生活。尽管铁群岛上依然有少量的矿坑、农场和作坊，但这些铁民眼中的“低贱劳动”的对象，均为掠来的奴隶。一个成年的男性铁民除了合法妻子“岩妻”以外，还可以娶多个女俘虏作为“盐妾”，但她们既不能成为家庭的一份子，也无法获得半点自由，更像是属于主人的性奴。丈夫盐妾再多，都不会被原配们吃醋，相反这是一件很有面子的事情。


■除了洗礼以外，海水还用于对本族的恶劣分子执行死刑。

铁民的掠夺文化嗜血而残暴，但他们却制订了一条禁杀铁律——任何铁民都不可以以流血方式杀害自己的同胞，原因并不是统治者考虑这里过小的人口基数和增长速度，而在于他们特殊的宗教信仰。虽然铁群岛先后被安达尔人和龙家占领，并且如今宣誓效忠铁王座，然而，关于旧神和七神信仰在这片群岛中没有半点的市场，铁民们信奉的是自从先民时代就存在的“淹神”。“正确”以肉体消灭方式解决铁民内部矛盾的方式，是淹刑。淹神寄托着铁民们对自身残酷生存方式的想象，他们相信自己便是淹神的创造物，其功能便是要他们奸淫掳掠，用鲜血、烈焰和受难者的哀嚎作为给神的祭品。

儋石之储，龙鸣狮吼——西境

无论从版图面积、人口数量、物产种类还是产业基础来说，西境在整个大陆上的排名肯定都在倒数之列，但统治这里的兰尼斯特家族却拥有着七国中首屈一指的经济实力，原因正是“胡萝卜长在人参地”——西境是一片位于金矿之上的土地——除了凯岩城、金牙城这两座“黄金堡垒”以外，卡斯特梅、努恩堡和彭德瑞丘陵都有金矿。如此一块让人垂涎欲滴的肥肉，在历史上却并未遭受任何的大规模入侵，其原因，依然要在地图上去寻找。顾名思义，西境就是指维斯特洛西海岸的这片山区。这片天然屏障向东一直延伸到金牙城和红粉城之间的山脉，向西到达日落之海，向南可达银山城、玉米城、秧鸡厅一线，向北直至铁民湾。西境与周围几国的边界线，不是茂密的森林，便是险峻的大山，根本不适合大规模的军事调动，只有较为平坦的西海岸线，容易受到来自铁群岛上那群海上流寇的骚扰，但这群海盗也仅仅只是满足捞一票就走，对于长期军事占领并无任何兴趣。光有充足的“现钞”和良好的天然屏障是不够的，想在维斯特洛这片虎狼之地生存下来，还需要领主强悍的统治力。兰尼斯特家族的创立者，被称为“机灵者”的兰尼(Lann the Clever)，正是依托三寸不烂之舌所输出的忽悠技能，将凯岩这座在岩石上雕琢而成的城市据为己有，从此开始了狮家的崛起之路，也奠定了腹黑这一本族最为显著的特征(小恶魔算是完全继承了家风)。即便历经安达尔人和伊耿对大陆的两次入侵之后，雄狮的大旗依然能够在西境屹立不倒。


■凯岩城。

而当摊到一个懦弱无能的当家人的时候，依靠强权维护统治的狮家，自然也会面临比别的家族更大的统治危机。泰温的父亲泰陀斯执掌帅位期间，兰尼斯特家族在众多封臣心目中已经毫无威信可言。塔贝克厅的塔贝克家族与卡斯特梅的雷耶斯家族甚至挥兵凯岩城发动叛乱。在这样的

危急情况之下，泰陀斯炼金十八岁的儿子泰温率军平叛，并且以铁腕手段将两大叛党灭族，从此扭转了急转直下的家运，造就了狮家的中兴局面。泰温并不满足于充当西境霸主，他的政治头脑与野心，比史上任何一位兰尼斯特都要强。泰温开始用西境的财富为自己争取在君临政治资源，两年之后，他被登基的“疯王”任命为首相，由于泰温手中强大的经济与军事实力，他已经成为了名副其实的护国公。

在篡位者战争期间，泰温从君临赶回凯岩城，就在国王伊利斯二世和高举反叛大旗的劳勃都认为他会挥兵东进勤王的时候，这位老狮子却一直按兵不动，坐视局势的发展。直到龙家在决定性的三叉戟河战役被击败，继承人雷加战死之后，泰温才倾巢出动，不过他的目标不是叛军，而是君临。不仅对自己本应誓死保卫的首都实施了毁灭性屠城，而且还拿出了比当年在卡斯特梅还要残忍百倍的方式，将庞大的龙族斩草除根（只有一对兄妹漏网）。在城头变换大王旗之后，泰温以女儿瑟希同新任国王联姻，从而巩固了家族在大陆上的头牌地位。

穷奢极侈，其欲追逐
——王领



■君临还保留了当年龙家留下的秘密武器，野火在黑水河战役中发挥奇效的大杀器。

王领是整个维斯特洛大陆上的政治中心，境内以平原为主，三座知名的丘陵均位于首都君临城内，也不像河间地那样拥有复杂的水网来延缓大军的进犯。在伊耿征服前，这个几乎无法防守的地区从未形成过一个王国，它一直处于活跃在河间地和风暴地众多豪强的争夺之中。而当年的伊耿正是选择在这里登陆，从而开始了一统大陆之途，这里不仅仅是龙家在新大陆上最初的根据地，而且也被征服者认为是自家的龙兴之地。更重要的是，从未有一支势力长期统治过这里。在此定都，可以让坦格利安家族的继承者们永远不会因为“自古以来，XX就是我国神圣领土”的理由，而受到诸侯们对于其统治合法性的质疑。如今的王领是铁王座的直辖领土，其行政范围处于谷地的南面，河间地的东南，西境之东，河湾地和风暴地的北面。王领所辖地域不大，主要由黑水湾沿岸及其岛屿构成，北起蟹爪半岛，南至马赛岬，呈一个弧形。这里最重要的两座城市与要塞，分别是“宫斗”的主战场——君临，以及“二鹿”史坦尼斯的根据地——龙石岛。

君临原本是伊耿为了巩固登陆点而修筑的简易要塞，在从黑水河口挥师上陆之后，这里并没有被长时间使用。在完成全境征服之后，伊耿回到了一切开始的地方，从一片荒地中建设自己的王城。但由于这座新兴城市并没有经济与文化基础，龙家亦未从市民生活的角度进行市政规划。红堡、大教堂、研发野火的炼金术师公会大厅与饲养龙的龙穴等等宏大工程，均是从强化坦格利安家族统治的目的出发。君临的皇家建筑和城防设施非常宏伟，与之形成鲜明对比的是大面积贫民窟。君临是大陆上人口密度最高的定居点，但由于城内缺乏产业设施，大量的平民、乞丐、小偷等无业者在城市的空地中搭起简易的小棚屋，长久以来就形成了以“跳蚤窝”为代表的成片贫民窟。这里没有公共卫生设施，空气中充斥着由腐烂垃圾和人畜粪便混合而成的恶臭味。在这个问题上，龙家并没有因为首都形象问题而采取过对应设施。糟糕的卫生环境和拥挤的低矮木制棚屋，也让君临历史上数次在没有强敌进犯的情况下沦为一座地狱之城：发生在伊耿征服纪元（AC）209年的春季大瘟疫期间，城内一半以上的居民暴病而亡；在篡位者战争期间，城破后陷入绝望的疯王伊里斯下令火术士点燃全城的野火，用烈焰来将都城从叛军手中“解救”，幸好詹米·兰尼斯特从背后一剑将其捅死（“弑君者”因此而得名，对该事件的动机的解释，也是剧集对詹米的重要洗白方式），否则君临就将变成一个巨大的火葬堆。



■首相别针似乎带着某种魔咒，凡是戴上的人不用多久就会“非正常死亡”。

铁王座上的王者在被称为御前会议（Small Council）的内政团队的辅佐下，对七国进行统治，其成员有：

首相：内阁对于国家政策只有建议权，其成员并无实权，他们的每一项决策，都要通过首相呈给国王审阅，然后批准。首相相当于七国的二当家，在国王因为战争或者健康原因暂时无法履行职务的时候，他可以直接坐在铁王座之上决策国家的大小事务。

法律大臣：法律大臣这个称呼，早已经被审判者（Justicar）代替，他拥有司法和审判权，但像谋反这样的案件，依然要交由国王审判。

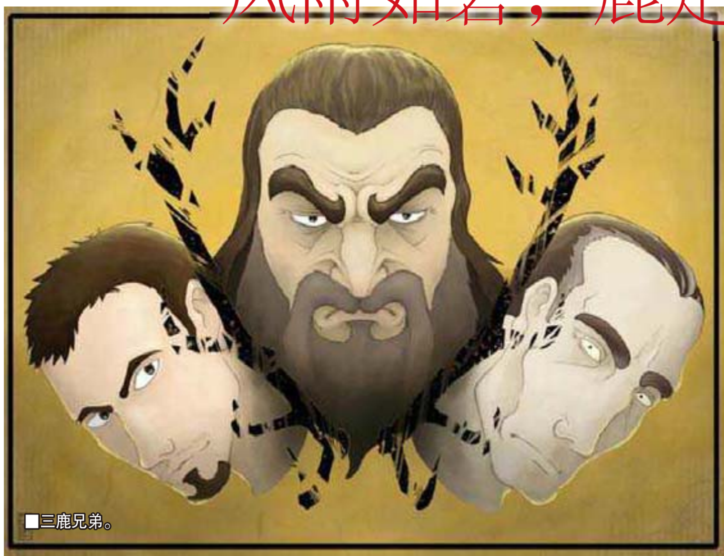
财政大臣：王国的司库，名字后来亦改成了Load Treasurer，掌管财政大权。但由于王领本身并没有太多的经济产业，亦无为王国提供稳定税收来源的中间阶层，还要维持一支模上万人的守城部队（金袍子）和各个都有骑士头衔的御林铁卫，再加上“胖鹿”劳勃·拜拉席恩（Robert Baratheon）在位时期过于大手大脚，王领实际已经处于破产状态。财政大臣最重要的工作并不是调整经济，而是拆了东墙补西墙，利用个人关系和国家信用，向布拉佛斯的铁金库借钱。

大学士：大学士并无具体的行政职责，他们用自己的渊博学识和资深地位，辅佐年少轻狂的君主。

王领其实非常适合进攻方的军力展开，但一举拿下首都也绝非易事。正方形的坚固城防，和巅峰时期高达万人规模的“金袍子”可不是吃素的。除非是篡位者战争这种群雄并起式的讨伐，一般的叛乱即便能够实现围城，恐怕很快也会收到黑乌报信后的诸侯勤王大军从外面给包了饺子。但君临依然有一处薄弱点，这就是背靠黑水湾的东面。无论是直接登陆，对城门发动冲击，还是舰队切入黑水河，用投石机和弩炮对君临展开压制性射击，都会对首都造成极大的威胁。这一问题，早在登陆之前就已经被伊耿考虑到了。位于黑水湾与日出之海交界水域的龙石岛，像一颗钉子嵌入了维斯特洛东面最重要的出海口。龙石岛原本是瓦雷利亚贵族的属地，但这群巨龙痴迷者们并没有认

识到龙石岛这个堪称是“打不沉的航空母舰”的军事价值。在伊耿征服时期，龙石岛就是这位征服者制定大陆战略的地方，日后他也将这里改造成了一座坚不可摧的海上要塞。龙石岛除了一座渔村以外（更多是作为大陆渔民海上作业的落脚点），并无任何定居点，它更像是一个流放地。而获得这里的封地，在一般的贵族看来简直就是一种侮辱。但在坦格利安家族执政时期，能够担任龙石岛总督的，只有铁王座的继承者。龙石岛作为一个天然避难所的价值，也在日后的篡位者战争期间得到了显现。在君临陷落之后，雷拉王后与韦赛里斯王子再次避难，龙女丹妮莉斯正是诞生在这个岛上。在劳勃的海军即将攻陷龙石岛的时候，龙家仅剩的两名成员成功出逃，从而为《权力的游戏》保留了一条最为养眼的故事线。成功登基铁王座的劳勃，效仿伊耿，将龙石岛亲王的称号与这座巨龙堡垒交给了自己的弟弟史坦尼斯（当时劳勃尚无婚生子嗣，后来即便有了，也是绿帽的产物），但一直希望成为风息堡主人的“二鹿”却感到相当不快。在狮家获得君临的实际控制权之后，龙石岛也成为了史坦尼斯筹划反攻的唯一行动基地。

风雨如磐，鹿走苏台——风暴地


■三鹿兄弟。

风暴地位于王临的南方，西接河湾地，南抵多恩海，东边则是破船湾。这里是七国中面积最小，气候最为恶劣的地区，几乎集中了现实世界中最不适合人类生存的地理因素。唯一可能发展农业的大河流域，其沿岸居然全是茂密的森林。内陆地形多为险峻的山地（如盛夏厅附近），海岸多磐石（如风怒角，还有让无数水手闻风丧胆，避由不及的破船湾），有广阔而茂密的丛林（代表地区有御林和雨林）。风暴地之所以得名，是因为这片土地长年以来都遭到了来自狭海的狂风暴雨和海潮的侵袭。即便在现代社会，这片土地唯一可以开展的产业，也只剩下了风力发电一种……

这一地区周围的三股势力——风暴地、多恩、河湾地相互敌视，冲突不断，这使得统治风暴地的风暴王非常重视城堡建设与军事传统的打造。因为农业的落后，使得风暴地不可能拥有雄厚的兵力资源，其统治者更重视玩塔防游戏。在伊耿征服期间，奥里斯·拜拉席恩获得了风暴地的封地。这位信奉拿来主义的龙王私生子兄弟完全继承了风暴王的箴言与头衔（仅仅是将旗帜改成了一头雄鹿）。

浮花浪蕊，暗香疏影——河湾地

■生机勃勃的田野和高大英俊的骑士，是花家的两大名片。



隔开了来自风暴地的恶劣天气和来自多恩的沙尘暴）。河湾地属于典型的海洋性温带阔叶林气候，地处滨海位置的平原在冬季很少出现霜冻，夏季相对干燥，年降水量估算在一千毫米左右。这里拥有维斯特洛最大的耕地面积，仅粮食产量一项，就足以养活半个大陆的人口。除了小麦和南瓜这样的粮食作物以外，河间地还拥有发达的种植园经济，玫瑰和果酒的芬芳一年四季都飘散在温暖湿润的空气中。虽然就经济总量而言，玫瑰家与狮家还是有着不小的差距，但狮家更多是靠金矿来维系，挖光了就没有了，而玫瑰家走的则是一条实践"科学发展观"可持续发展之路。这里也是七国中人居指数最高的地区，即便在最偏远的乡村，到处也是果蔬遍野，鲜花满园的美景。贵族们则在林荫大道、豪华庄园和曼妙音乐构筑的的良辰美景中享受着生活的真谛。

高庭的玫瑰家（提利尔家族）之所以能够成为南方首屈一指的豪族，这完全得益于河湾地优越的地理与气候条件。河湾地北以秧鸡厅－玉米城－银山城一线为界接壤西境，以黑水河为界与河间地、王领相邻，东南是多恩边疆地，南部的红色山脉是防范多恩扩张的天然屏障（同时也

除了首屈一指的富饶的物产以外，河湾地还是整个大陆上文化与宗教的中心，这里同时也是骑士精神的发源地，贵族们皆相当珍视荣誉——确切的说，是有不少保有骑士精神的"原教旨主义分子"。他们即便在生死战场上，也绝不会使用下三滥的招式来将敌人"不讲荣誉"地杀死。

虽然河湾地人口数量众多，有强大的精神支柱，亦有尚武传统，但毕竟战事少，经济发达导致生活过于安逸，再加上异族威胁少，其实际战斗力就要打上折扣。像拉洛斯爵士这样的绣花枕头，也是一抓一大把——百花骑士的形象，也是玫瑰家的一个缩影，这就是典型的伪贵族心态，一开始还装模作样，看起来好像多有礼貌，很讲原则，结果刚捞到点政治资本就傲得不知所以。战略规划亦充满妇人之见，从联姻蓝礼开始，每次都站错队，转换阵营的速度也非常之快，完全不要脸，过度依赖豪强的弱点，等到真正的暴风雨来临之时，这朵花距离凋零也就不远了。

逾沙轶漠，毒日当头
——多恩



多恩是位于维斯特洛大陆最南端的半岛，统治这里的马泰尔家族虽然宣誓效忠铁王座，并且承认多恩是七国神圣而不可分割的一部分，但无论是他们还是其余六国的臣民们，都认为多恩是这片土地上的一个异类。从地理上来说，多恩是典型的热带沙漠型气候，四分之三的疆域都位于漫天黄沙之中。城堡、要塞和定居点，均是围绕水源建立。除了沙漠中的天然绿洲以外，多恩人还精通水利，他们用地下水进行灌溉，在这片除了沙子几乎什么也没有的贫瘠土地上，也创造出了辉煌的农业文明。虽然这里没有高庭的果蔬飘香，但凡是能够种出来的，必然是维斯特洛内地没有的物产，比如柠檬、橄榄和石榴这些对于皇家而言也相当珍贵的水果。从文化上来说，多恩与维斯特洛毫无共同之处，倒是与同自己联系密切的厄索斯大陆上的贸易城邦国家有更多的认同感。

多恩既无高庭那样庞大的人口数量，亦不像铁群岛那样可以快速将全国兵力合并一处，士兵的正面战斗能力和任何一国相比都处于下风，更多是靠毒药、伏击和暗杀手段达成战术目的，其军队颇有现代特种部队的风范，但在大兵团对决时根本毫无胜算。然而，即便凭借三只巨龙的怒火燎原在维斯特洛横行无忌的伊耿，也在多恩感受到了"万里黄沙万里愁"的含义。从内地入侵多恩，只能通过赤红山脉上的两个隘口，即便在穿越这两处堪称"一夫当关万夫莫开"的险要位置时没有遇到任何抵抗，进入这片干旱的南部半岛之后，眼前黄沙遮天蔽日，天昏地暗的景象，也会让任何身经百战的将领傻眼。一个个沙浪向前涌动着，像一只无形的巨手，把沙漠揭去了一层，又揭去一层。脚下的流沙是烫脚的，仿佛要化成焰红的岩浆一般，这样的环境，会让马匹抗拒前进，或者是看着一丁点的水源，就拿出比冲锋敌阵时还要强大的野性集体力量。至于那些包裹在钢铁罐头里面的骑士老爷们，恐怕什么也不做，光在艳阳之下站上一会，都会给烤晕过去。坦格利安家的三条龙固然威猛，可龙并不是中国神话中的神兽，它们也是要吃喝才有力气玩烧烤的，而在多恩，它们唯一可以找到的只有沙子。即便是百万雄师，对于多恩人也无法构成任何威胁，他们只需要诱敌深入，待其补给线拉长之后开展自己所擅长的伏击战术予以切断，并且通过佯攻、投毒等手段来瘫痪其心理，很快就会让对方不战而乱，最终沦为在沙漠上空盘旋的秃鹫们的食物。

直到伊耿征服一个多世纪之后，铁王座的第八位继承者戴伦·坦格利安一世（Daeron I



Targaryen ）在付出巨大代价之后，才将这片“热土”收入囊中，但很快也被大规模反叛赶回了老巢。最后在戴伦二世继位之后，双方达成和平协议，并且构建联姻关系，国王迎娶了弥丽亚・马泰尔公主，而他的妹妹丹妮莉丝嫁给了多恩的马隆・马泰尔亲王。在日后的篡位者战争中，伊莉亚公主和她的孩子在君临陷落时遭到狮家虐杀，尽管迫于大局，多恩这一次并没有与兰尼斯特撕破脸，也承认劳勃对铁王座的统治权，但他们对狮家的背信弃义和残暴行径极其愤狠，这也是“红毒蛇”奥柏伦亲王在第四季的故事中前往君临，利用皇家婚礼“搞搞震”的原因。

结语

在剧集第三季第六集（Climb）的结尾处，“指头叔”培提尔・贝里席道出了自己的生存信条：“混乱不是深渊，混乱是阶梯。很多人想往上爬，却失败了，且永无机会再试。他们坠落而亡。有人本有机会攀爬，但他们拒绝了。他们守着王国不放，守着诸神，守着爱情。尽皆幻想。唯有阶梯真是存在。唯有向上爬，才是生活的全部”。 在残酷的现实中，没有人可以掌控自己命运的方向，只有不停向上爬才能避免被比自己强大的实力所倾轧。

《冰与火之歌》是一个人在纸张之上建造出来的奇迹世界，史诗般的宏大结构里，又隐藏着细致的趣味。似乎庞大到无边无际，有宇宙洪荒之感，又似乎可以放在眼前把玩，欣赏到人物的喜怒哀乐，感慨命运的变幻无常。维斯特洛大陆上的豪杰与草根们对各自命运的演绎，共同构建了一个拥有独特历史、时间线、价值观、历史观、种族和英雄的完整世界观——其实，在这方面，《冰与火之歌》无论是年代跨度还是世界观的规模都无法与《魔戒》相提并论，但是在细致程度、带给人的真实感受上确实让其他小说难出其右。从自然景观、建筑、家族历史、各地的风土人情再到后面这两卷所展示的宗教、经济制度、律法，以及这个时代的民生百态……老马丁并不仅仅只是给读者描绘线性化的故事和人物，而是提供一个沙箱式的立体空间与规则，从而让这个世界成为蕴含着无穷话题与可能的宝库。在这个四季时序错乱，长时酷暑或又寒冬的十年世界，残酷、黑暗而血腥的斗争永无休止。血与火的传奇在继续，兰尼斯特家族的野心和史塔克的利剑在广博的大地上激烈的碰撞，伴随着远方蛮土上虎视眈眈的女皇和饥肠辘辘的冰原恶鬼，战国时代的大幕渐渐拉起。合纵连横，旧日的敌人会不会成为今日的伙伴，或者今日的同盟会不会成为他日的对头，谁主沉浮全看作者神笔落向何处。终会有一天，刀剑与鲜血，喜悦与痛苦，徽章与家族，誓言与背叛，寒冰与烈火……一切曾经的欢愉都化为灰烬，但这片冰与火交织在一起的大陆，永远都会是让我们魂牵梦绕的地方。



附文 1

《权力的游戏》相关游戏产品

龙之血
Blood of Dragons, 2007

《龙之血》是一部文字角色扮演游戏，它的背景设置在了《权力的游戏》主线故事 140 年前，即少龙主戴伦・坦格利安一世征服多恩的战史。

权力的游戏 :创世纪
Genesis, 2011

这部 RTS 游戏在整体架构上，还是体现出了七国纷争的一些特点。除了厉兵秣马以外，《创世纪》也体现出了权术与谋略在原著中的分量。玩家可以培养学士作为外交力量四处巡游，在维斯特洛大陆上提升自己的民望。派遣间谍打探战争迷雾中的秘密，与其他家族发展联姻关系，寻找与巩固共同利益。使用刺客消灭政敌，派遣流氓打手镇压村名暴动。

而在执行力上，《创世纪》又彻底暴露出了“水货”本质。游戏的 AI、操作和图像引擎存在严重的技术问题，完全辱没了原作的英名。

权力的游戏 :角色扮演游戏
Game of Thrones: The Role-Playing Game, 2012

这部 RPG 游戏设计了一个二次元架空的维斯特洛大陆，尽管剧中主要人物都有出现，但他们均不是玩家的扮演对象，这些庙堂之上的大人物也无法与我们进行互动。游戏的故事线源于《权力的游戏》，但由于平行宇宙的关系，事件的发生顺序和具体经过与原著都有很大不同之处。玩家扮演的是春河镇（Riverspring）的一名从布拉佛斯回到家乡参加父亲葬礼的红牧师 Alester Sarwyck，在得知父亲死于谋杀之后，他从当地贵族开始入手，调查事件的真相。

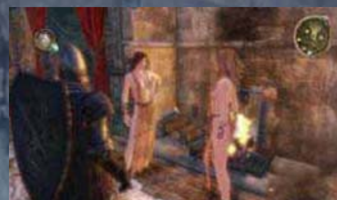
权力的游戏 :登基之路
Game of Thrones Ascent, 2013

由于这是一部 Facebook 社交游戏，游戏的内购要求也要比传统的移动平台策略游戏要高上许多。《崛起》中存在两种货币单位——银币与金币，二者都可以通过内购进行兑换（前者也可以在游戏中赚

取），但凡是稍微靠谱一点的道具或者是技能，都需要金币才能购买。此外，七大家族的首脑还轮不到数以万计的玩家们来扮演，你只能扮演依附在于七国主要贵族生存的封臣（也就是剧集中那些一收到黑鸦报信之后就要带上全家老小和家当，为老大搏命的大众脸骑士们），通过发展自己的势力，实现“下克上”，让自己成为新崛起的强族，最终一统维斯特洛斯大陆，成为铁王座的主人。

如果不是来自《冰与火之歌》的熟悉人名、地名和一些俚语——比如农民不叫peasants，而是smallfolk，神庙（temple）建筑叫做sept或者godswood，你会发现《崛起》与常见的网页策略游戏并没有太大的差别。身为小领主的你需要搜集铁、木材和银币资源，然后用来修缮自己的领地，同时完善居民设施，形成可以独立运转的经济体系。雇佣忠于自己的“誓言之剑”（Sworn Swords，发誓忠于领主的骑士），完成各种冒险任务，像滚雪球那样慢慢壮大自身力量。所选择的家族、宗教（新神还是旧神），都会给玩家的经营模拟和战斗带来微妙的影响。冒险系统做的还算是像模像样：每个任务都有多重对话选项，每个选择所产生的收获都有区别，并且会对你的忠诚度（是忠于所在家族还是领地），正直（想想刚正不阿，最后身首异处的老狼和小狼吧）与狡猾。游戏并没有攻城略地的选项，玩家的任务实际上是单线制的，这也可以避免出现玩家的行动破坏原著故事发展的情况出现。顺便说一句，游戏版已经涉及到了目前正在热播的第四季的剧情。

权力的游戏：Telltale作品
Game of Thrones: A Telltale Games Series，2014



凭借《行尸走肉游戏版（Walking Dead The Game）的优异表现，Telltale已经成为了“互动剧”领域的王者，这家原本在三线徘徊的制作组之所以能够迅速上位，其关键就在于它们找到了打通经典小说（漫画）游戏与热播美剧之间界限的方法。

根据纽约时报报道，《冰与火之歌》的缔造者George R.R. Martin正在和御用助手Ty Corey一道，为Telltale工作室创作“原创”剧本，同时这部作品也得到了HBO台的授权，可以使用剧中BGM以及主要角色形象。虽然目前游戏类型尚未公布，但可以肯定的是，这依然是一部以章节制开发模式推出的冒险游戏。

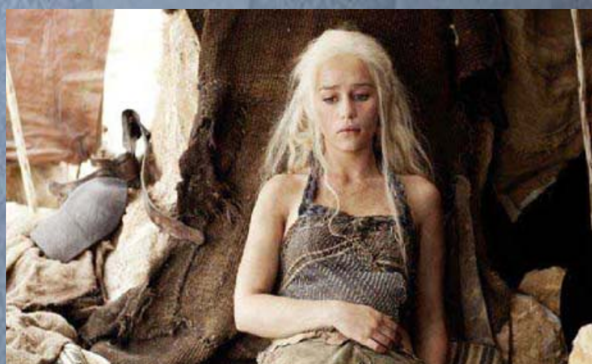
在相继推出《行尸走肉》和《人中之狼》两个产品线之后，Telltale也面临着巨大的压力。如何能够在模式化的游戏方式下注入创新的力量？Telltale的当家人，原卢卡斯影业执行制作人Colum Slevin也谈了自己的看法：“目前游戏业的每一位设计师，都在挖空心思想把游戏做得看上去和电影一模一样，然而却没有人努力让游戏拥有电影般的情感冲击，而这就是我们希望在本作中实现的目标。”

附文2 海峡彼岸的土地——厄索斯大陆

厄索斯大陆尽管并不是《权力的游戏》故事的主舞台，但作为一块相隔不远的大陆，无论是以军事为代表的硬实力还是以文化、商业为代表的软实力，都对维斯特洛有着密切的联系，并且发挥着深远的影响力。沿着西海岸分布的是九个自由贸易城邦国家，它们分别是铁金库的所在地布拉佛斯（Braavos）、由已经覆灭的瓦雷利安自由民后代创立的洛拉斯（Lorath）与瓦兰蒂斯（Valantis）、日后小恶魔逃脱维斯特洛试图东山再起后的立足点潘托斯（Pentos）、佣兵制度发达，多次抗击多斯拉基部落入侵的科霍尔（Qohor）、手工业发达，有点“资本主义萌芽”性质的密尔（Myr）、侵略成性的泰洛西（Tyrosi）、产出谋杀国王乔佛瑞时所使用的毒药——里斯之泪的里斯（Lys），以及书中找不到任何描述的诺瓦斯（Norvos）。西北部地区是被称为安达斯（Andalos）的废土，这里曾经是安达尔人的家园，然而现在只有位于荒原中的点滴历史遗迹，诉说着这个文明曾经的辉煌。

自由城邦外的科霍尔森林以东地区，是多斯拉基人生活的大草原。与传统的游牧民族不同的是，多斯拉基部落拥有高度的组织性，他们生活在名为“卡拉萨”的部落里，部落由最勇猛的战士——“卡奥”领导。每个“卡拉萨”会分成几部分，称为“卡斯”，每个由一位“寇”率领。他们并没有定居的概念，以掠夺其他城邦国家来维持生存，不同的部落之间也会因为利益纠葛而发生流血冲突。

位于自由城邦东南部的地区，曾经是瓦雷利安人的故乡，这里曾经是一片温暖湿润的土地，孕育出了这块大陆上最先进的文明，也正是这个族群开始将龙作为一种“生物武器”运用于军事。瓦雷利安终结于400年前（主线故事）发生的一次大规模火山爆发。如今瓦雷利安作为一个城市，依然是存在的，不过它已经从一个大陆上的国家，变成了离岛上的一座破败的要塞。几百年以来，幸存的瓦雷利安人一直都希望能够在废墟和冷却的熔岩之上重建自己的国家，但无数次的尝试均被活火山不间断的喷发所中断。



瓦雷利安半岛以东，就是小龙女在剧集第三季“开挂”的福地——奴隶湾。顾名思义，奴隶贸易是位于这片弧形海湾的三座城市——渊凯、阿斯特波与米林的支柱性产业。奴隶湾南部，是一个奇葩国家——拉札（Lhazar）。与或侵略成性，或在强敌环绕的险境下左右逢源的腹黑型中小势力不同的是，拉札人是绝对意义上的和平主义者，这群牧羊人就像山羊一样温顺，他们没有常备军，也从未有过侵略别人的想法，即便在面临入侵的时候，其表现也并不是十分激烈。这样一个人见人欺的软柿子，当然是豪强们的最爱。然而奇怪的是，这样一个势力居然能够在乱世中屹立不倒。传说拉札人虽然没有接受过正规训练，但生下来之后就具备自卫能力，并且还擅长黑魔法。这一说法，也在多斯拉基首领卓戈·卡奥（Khal Drogo）的身上得到了印证，这位马王希望在拉札抓足俘虏，然后贩卖到米林，从而凑足用于给老婆小龙女渡海作战的船只军费。然而在这次如同吃豆腐的军事行动中，发辫多到头上编不下去的无敌卡奥，居然在受皮外伤之后暴毙。

位于多斯拉基海东面的大岛，是被称为伊本（Ibben）的渔民城市，他们对捞鱼捕虾并没有太大兴趣，而是将目标放在了海洋中的巨无霸生物——鲸鱼的身上。任何大陆的港口城市，都可以找到来自这里的渔船，他们千百年来的航海经验，也让已知世界的地图日益完整。

让人不寒而栗的死亡之地——红色荒原就位于拉札的东面，这是南北距离800英里（现实单位），东西宽约600英里的风沙化地区，向西到达骸骨山脉，向南濒临夏日之海，除了裸露的岩石和漫天飞舞的沙尘以外，这里一无所有。根据史料记载，红色荒原原本仅仅是很小的一片区域，随着沙漠化的扩大，开始逐渐蚕食这座的城市。如今这片土地上，依然可以找到Vaes Orvik、Vaes Tolorro（龙女所率领的忠于自己的本族残部恰恰是在这里得到了喘息，从而最终到达魁尔斯）、Vaes Shirosi和Vaes Qosar这四座城市的遗迹。红色荒原依然有人口密集的定居点，它们全部集中在最南端沿海一线，三座城市分别是犹斯港（Port Yhos）、卡卡什（Qarkash），和已知世界中最大的港口城市之一——魁尔斯（Qarth）。这些城市的唯一产业就是港口贸易，日常补给消耗完全依赖海上运输，对于它们而言，红色荒原并不是生存的障碍，相反是阻止多斯拉基人骚扰的一道天然屏障。位于目前厄索斯大陆已知区域最东端的地区是夷地（Yi Ti），这是一个充满热带风情的大帝国。但很少有人涉足过那里的土地，人们更多是用这个富饶的东方国家来寄托自己对财富和权力的想象。

最终兵器：弓

弓者，揉木而弦之以发矢。作为最简单的曲射兵器，弓箭的使用史穿越了从旧石器时代到近代的数万年，延续至今，仍在奥运竞技项目中占有一席之地。不仅史载，在近年的影视游戏中也活跃着弓箭名射手的身影：在《霍比特人》中，长湖镇的巴德一发穿云箭射穿了恶龙史矛革的腹部罩门；在《饥饿游戏》中，凯特尼斯弯弓射天，破坏了笼罩在场地上的保护罩得以脱身；在《最后生还者》中，小女孩艾莉依靠生疏的弓术狩猎野鹿，击退侵袭者，帮助重伤的大叔乔尔熬过了寒冬。结合其在战争史上的卓佳表现，将弓箭誉为终极兵器之一也不为过，而源流自中国地区的古代复合双曲弓同样代表了实战中至强的流派。

文 湖南 Dawn 编 乐小游 美编 NINA



◀射箭时需要根据目标距离进行仰角射击，一般而言不宜超过 35°。

考弓记

弓生于弹，“弹”即是弹弓。根据《艺文类聚·卷60·世本》记载，相传远古时期，先民们就学会用拉弯的树枝来弹击石块，并无弓弦。后来经过不断改进，将树枝压成弧形，以兽皮条或筋拴系在两端，以树枝或细竹为箭射杀猎物，由此获取猎物仍十分低效。

古气候变化是弓箭发明的一种促进因素，旧石器时代晚期，狩猎经济正处于发展之中，而逐渐转盛的最后冰期使古气候趋于干冷，在距今 40000 年至 15000 年前，捕杀猎物并非易事。在 97% 的人类无弓箭历史中，狩猎鹿、羚羊这种机敏的高蛋白野兽是一件靠天吃饭的苦活，大型食肉类动物的猎物残渣成了饥寒的先民获取动物蛋白的主要途径。直到他们发明了优于投石索的狩猎武器，情况才有所改观，其中包括投矛器、脱柄骨镖，以及弓箭。原始弓箭的射程可达 80 米以上，猎获鹿、野牛、羚羊等善于奔跑的动物便迎刃而解。

我国最早的箭镞发现于山西峙峪、下川两处旧石器时代遗址，距今约 2.8 万年，箭镞可以作为当时弓箭得以使用的一个映证。弓箭也成为了中石器时代的重要标志之一，我国海拉尔、沙苑等中石器时代遗址均出现过石镞。



▲即使是历史题材的战略游戏中，也同样强调步骑协调，玩家们也难以避免地走上了"爆弓箭流"之道。

随着新石器时代经济的分化，在北纬40°以北，出现了游牧部落。游牧民需要强力武器护卫畜牧，射杀虎狼等牛羊天敌，并且借助高机动性的马匹，可以猎获更多肉食。弓箭甚至成为捕鱼工具，我国河姆渡遗址中发现了大量鱼骨及数百枚骨镞、石镞，却并未发现捕钩、叉、网坠等捕鱼用具。历史学家宋兆麟由此推测，弓箭很可能是其捕鱼工具，况且现在我国鄂温克族、高山族和黎族也不乏弓箭捕鱼达人。另一边，在我国北纬40°以南地区为农业区，农人也需要依靠弓箭进行辅助性狩猎。

在此时期，弓箭的使用经历了单射到束射、集射的过程，箭镞淬毒更极大提升了弓箭的杀伤力，先民将箭头浸泡于有毒的桑科植物汁液或河豚、蟾蜍、眼镜蛇等动物分泌的毒液中，他们带着毒镞甚至可以独自狩猎。在野蛮的史前时期，弓箭终于成为人们械斗的凶器，在我国元谋大墩子遗址M3中，埋葬着一名胸部和腹部中过12箭的青年男性，疑似遭乱箭射死。他并不是最后的箭下亡魂，2009年，在肯尼亚的Kisii部落与Kalenjin部落的争斗中，4人中箭而亡。



▲肯尼亚的部落争斗中，弓箭仍是随手可制的武器，随手可制的防具就是一块木板。

进入青铜器时代后，箭镞有了更加锐利和坚硬的铜镞，并且箭簇后加装了羽翼，通过空气动力的作用，在保持箭支飞行稳定的同时，其"灌风效果"增强了穿透力，可能造成比刀刃切砍更深的伤口，导致严重的破伤风。弓的形状也发生了变化，由单体弓到加强弓，再进化到复合弓，在商朝晚期出现了弹力劲道的双曲反弯复合弓，这是双曲复合弓的成熟形态，而象形字"弓"也是源出于此。

"国之大事，在祀及戎"，在战乱频繁的古代，国之征战御敌在所难免，自春秋时期起，弓箭已是争霸帝王征服诸侯的利器之一，正如《易经》载："弦木为弧，剡木为矢，弧矢之利，以威天下"。弧矢即弧弓，当时的弓分为弧弓、王弓、大弓、唐弓、夹弓、庚弓，其中弧弓、王弓用于车战或守城，大弓、唐弓用于习射练兵，庚弓、夹弓用于狩猎。由于弓箭性能的进一步细化，也促使古代弓箭手在军事作战中成为攻守兼备的多功能兵种，往往承担了主要的攻坚任务，尤其万箭齐发的概率射击有着可观的面积杀伤效果。商国开创了以"射"为官职的先河，如"三百射"之职，是300名弓箭手之长，可见弓箭手的配置不少。更为重要的是，生产力的提升使弓箭量产也成为可能，在周代，国家还设置有专门掌管弓箭制作、分发的军工部门，一次战斗消耗数十万枝箭矢也非奇事。另外，在战国时期，依靠动力装置张弦的弩比弓更具强度和发射初速度，韩国即以"强弓劲弩"著称，由于与弓存在一定区别，弩不在本文论述范围内。



▲弩和弓各有优势，弩易于瞄准射击，弩兵也更易训练。

弓箭作为复合武器具有相当大的威慑力，于是掌握射术成为国家教化子民的重要内容。战国末期，《韩非子·说林》中描述了射术理论，而早在商周时期，就出现了教授射术的学校。商代学校固定"教"、"庠"、"序"、"学"等教学内容，其中"序"即是射箭。西周推行的"六艺"中，教育重点即是"射"、"御"、"书"、"数"方面，而且无论国学、乡学，都要习射。《礼记·王制》载："耄老皆朝于庠，元日，习射上弓"，即元旦此日，乡中掌管教化的卿大夫都要到学校来教习射术。

卿大夫并不需要身先士卒，亲自冲锋陷阵，事实上，依托弓箭在军事战争中的重要地位，射术在全社会中普遍流行，在上层社会中，射被礼仪化了。战争是科技的催化剂，也同样催生了相应的文化，自西周起，射艺不仅仅局限于军事性的射术训练及竞技，也被逐渐融入宗教的射猎祭祀仪式，还形成了强调社会秩序的射礼典章。

所谓礼射，为西周兴起之礼，祭祀、朝会、宴乐等集会活动都会上演，需要遵照严格的礼仪程序和等级规定。依照"君臣之礼"、"长幼之序"，礼射有大射、宾射、燕射、乡射四种。大射为天子举行盛大祭祀时，在射宫举行射箭活动；宾射是诸侯来朝，天子与之行同射之礼；燕射为天子、诸侯等举行宴会时的射礼活动；乡射则是乡大夫举行乡饮时进行的射箭活动。礼射时，伴着《诗经》中丝竹之乐，竞技者相互作揖后登高射箭，完毕后走下堂来，作揖饮酒，十分风雅。就如《论语·八佾》所述："揖让而升，下而饮，其争也君子。"根据《礼记·射义》的规范要求，其实这种"文射"不同于"武射"，射得精准与否不重要，而是讲究礼貌而优雅，就像现代高尔夫球运动，属于精神享受的境界。礼射犹如剧场演出，后来东瀛也受此熏陶，日本奈良和平安朝宫廷里，每年都会演出由天皇导演的"竞射"活剧，而英国科技史学者贝尔纳（J.D. Bernal）曾说："弓弦弹出的汪汪粗音可能是弦乐器的起源"。

无论如何，西周时期的弓箭文化近乎达到鼎盛，在秦汉三国时期，弓箭及射术通过战争进一步得到发展。我国中原地区的角弓，就是自秦代起不断与北方游牧民族交战和交流中得以传入的，尤其是向匈奴－匈牙利人学到了最初的角弓制造技术。在此阶段，射在军旅中较为流行，"礼乐崩坏"后，射在民间更多地趋向于户外活动和保健运动，马王堆出土的汉代帛画导引图就是一例。三国时期英雄辈出，也涌现出不少神射手，在演义中，吕布辕门射戟，结束了刘备和袁术集团的战争，以最小成本达到了自己的战略目的，而在受藏传佛教和儒家文化影响的锡伯族人中，关羽被崇尚射箭的族人奉为喇嘛教体系中的大战神及护法神，"武圣"摇身一变成为"箭神"。

在魏晋南北朝时期刮起奢靡之风，重文轻武压抑了尚武图强的风气，也阻碍了射箭活动的开展。隋唐五代时期，射箭没有长足的发展，特别是唐代中期以后，文恬武嬉，"武备之事荒废，致使骑射久旷"。自两汉到隋唐，在这相当长的时间中，射箭重新被绑缚在其军事特性上，除此之外，射箭在民间的娱乐色彩渐浓，多为民众游艺活动和竞技表演。如《北史·魏宗室常山王道传》曾记载：孝武帝在洛阳华林国曾举行过一次射箭竞赛，将一个能容二升的银酒杯悬于百步之外，19人参赛，射中者奖此杯，结果杯子由濮阳王顺喜获得，这或许是我国历史上最早的奖杯赛。另外一方面，唐代武则天设"武举"，10个项目中射箭就占了5项，包括步射、马射、平射、筒射和步射穿札。

此时，中纬度地区的草原民族悄然崛起。前文的"骑射"即是游牧民的擅长武技，赵武灵王施行胡服骑射，以骑射对抗骑射，最终降服北方侵扰本国的林胡、楼烦，而在唐代以后，中原民族就无力追赶草原民族的"骑射"之术。在材料和器件上，中原传来的复合材料技术使得骑射弓比单体弓更为先进，体现在体积更小、重量更轻，为方便骑射，弓臂也被设计得上下不一，而由匈奴人最早采用弓弭，使其威力更大。游牧民族还用皮、骨、角、金属或石制造扳指，内侧通常有槽以扣住弦线，这套最终演变为"蒙古式"的拉弓术极大地加快了射箭速度。在体能和技艺



▲汉人玩"投壶"，辽人玩"射柳"，之后还玩成了一种程式化的礼仪形式，也用于祈雨祭祀。

训练上，在科尔沁统治时期，蒙古族的“男子三艺”为射箭、赛马及摔跤，都可作为骑射手的战场技能。从400年到1400年，以上的军事技术在亚洲都始终处于领先地位，并且在辽阔的草原中一直广泛地传承下去。对中原政权而言，更为严峻的是，自唐代以来，草原部族出现了国家建制，组织动员力远胜以往，汉后，铁制马镫的发明使骑兵更能发挥杀伤力。中原王朝接连失去西北养马地与燕云防线，导致宋朝难以发展骑兵，而热兵器的使用也尚未成熟，在野战上无法克制骑兵，难以克制弓箭。北宋时期，武备之事又为上下所重视，射箭活动开始复苏，韩世忠、杨业、岳飞等抗金名将均箭术精湛，民间的射箭高手也在抗击金、辽的战争中发挥了一定作用。即使如此，国力衰弱的宋朝依然无法阻止蒙古铁蹄踏进中原。

复兴汉人政权之后，明代注重拳术，步兵编制中出现“铳手”，于是对射有所冷落，只有在武科举中骑射还占有好几门科目。在此时的欧洲战场上，西洋热兵器已经开始逐步取代弓弩，作为弓马定天下的民族，重新统一中华的通古斯满族人仍然抱定弓箭。大清立国之初，皇室和八旗



▲中国作为“弓道”的渊源地，这项国术射艺文化一直处于濒危之中。

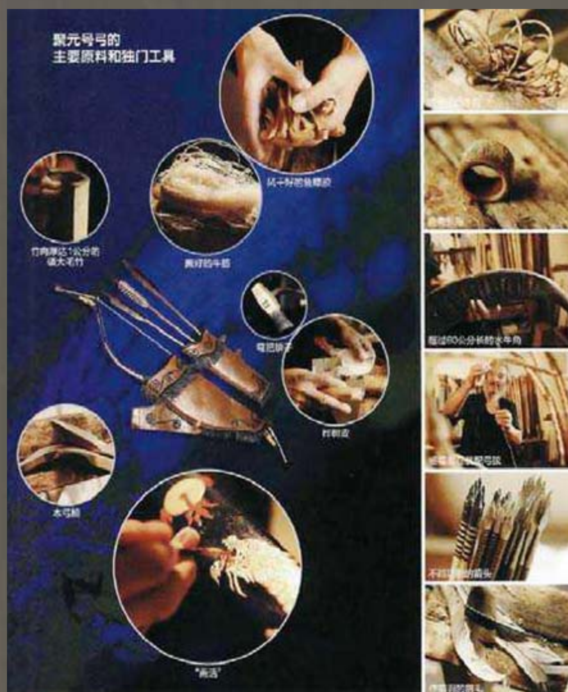
子弟仍自幼学习骑射，清初几代皇帝也都精于骑射，均有御驾亲征的战史，清帝平日还常戴扳指，以示不忘祖宗武功，自康熙22年开始的“木兰秋狝”骑射围猎也成为王公贵族的一大娱乐形式。清代曾从科尔沁蒙古“赎出”精于骑射的锡伯族人，编入八旗，屯垦驻边，成为一支骑射劲旅。锡伯族部队出征云南，驱逐缅甸来犯敌寇；出征西北，平息准格尔部叛乱；出征四川，征服大小金川的土司叛乱，甚至抵抗沙俄入侵，收复伊犁，这是弓箭的最后挽歌。

军制与政制上的沉疴，绝非“洋务革新”所能轻易去除，遭遇两次鸦片战争的洗劫，中华陷入列强宰割的境地。在师夷长技的氛围中，国术射艺文化大幅萎缩，清朝的弓箭文化产业也在民国时期消失，弓箭由此告别历史舞台。时光流转，受到现代奥林匹克竞技射箭运动的影响，弓箭又重新出现在我国的训练场上，新中国成立之后的1953年起，每年都组织全国性射箭比赛，直到2008年，张娟娟终于斩获奥运会射箭项目个人冠军。弓箭从专业训练普及至个人，全国不断涌现射箭馆，箭馆举办的诸多月赛、联赛见证了不少民间射手的脱颖而出，也见证了弓箭文化的复苏。

制弓记

春秋战国之际成文的《考工记》、宋代《梦溪笔谈》、明代《天工开物》中关于制造弓箭的篇章，已经是制造工艺及流程的必备典章，尤其是前者的《弓人为弓》一篇，在此后的两千年内，甚至亚洲的复合弓制造术与之相较并未有根本性的创新变化，直到清朝中后期，皇家弓箭制造铺仍以此为行业宝典。皇家旗下有赫赫有名弓箭大院（位于今北京东四南大街），大院自明朝起即存在，清朝火器传入，大院仍有不少政府订单。大院以棋盘形状的格局将“聚元号”、“天元号”等弓箭铺分成17家，其余五行八作均与弓箭行业有关，比如制造牛角铺、鳔行等，产品仅供御用，汉人不得染指，制弓者也以满洲八旗为主。其时正值考试频繁的武举时期，民间弓箭铺的生意也较为红火，民间弓箭铺以成都的“长兴”弓箭铺为著，只是光绪末年武举停考，所有弓箭作坊大多惨淡关张，解放后，仅存聚元号一家，“文革”浩劫险些毁掉这家最后的皇家弓箭铺。

除了清末弓箭装备需求锐减、训练弓箭手更耗费时日等因素之外，制造弓箭同样需要考究的选材、漫长的时月和精细的保养。以满弓为例，一副完整的弓箭有弓体、箭体及箭袋、扳指等附件，制弓要经历“制胎、切角、粘筋、锉弰、整身、饰体、编弦、造箭、制袋、制扳、制臂”11道流程，共计230道制作工序，可见耗时之久。早在春秋时期，宋景公命工匠制弓，工匠殚精竭虑，弓成身亡，而清朝长兴弓铺从备材到制成一张弓，实需三年光景，因而自古有“年弓月箭”之说。



▲“聚元号”从来就是为皇家制弓，现在依旧延续了精工细作的品质，一张弓的价格贵至六万元，还得等至少一年后交货。

制造优质弓箭之漫长，可以先从制弓选材来看。弓箭分为弓臂、弓弦，弓臂又外覆动物角、内覆动物肌腱，通过胶质和丝线缠绕加强弓臂的强韧度，上弦刷漆，才算制成一张弓。

《考工记》认为制弓“六材”最为重要，分为干、角、筋、胶、丝、漆。“干”是制造弓臂的主体材料，而弓臂性能直接决定整张弓的性能。《考工记》中总结道：选材中以柘木为上，次有檍木，然后分别为严桑、橘、木瓜、荆木，竹为七等。其中柘木为柘桑，檍木为菩提树，与严桑均属于桑科植物，因为桑木坚实且韧，为制作弓身的最佳木材，但致命弱点



▲从秦陵兵马俑的步俑方阵及其姿态可以看到，白刃步兵与弓手是混合编成的。

是时间一长就易糟朽，最多保存七八十年，因此制弓工匠认为桑木弓都“传不了辈”。北方多分布这类硬实木种，南方则以竹弓为多，尤其是江西毛竹，原因是竹木虽质地不如桑木坚韧，但能保存长至三四百年，如果要克服其干燥易裂的缺陷，将竹胎用角、筋严密覆盖即可，故而满清夺取天下后，也选取竹子入料，相当于改进了蒙古弓。

“干”为媒介，就需“角”与“筋”的固化。“角”为动物角制成薄片状，多为牛角，且“本白、中青、末丰”的水牛角为上选。弓箭匠人信奉宜取角于秋季，因为秋季角质坚且厚，而且多取幼牛之角，因“幼牛气血旺，角的纹理正直，质地润泽”，这种角材的价格甚至能抵上一头牛。中国北方没有黄牛，只能以羊角替代，这又成为南方弓的优势。“角”贴朝向射箭人的内侧，起弹性作用，而“筋”贴外侧，起韧性作用。“筋”为动物肌腱，最常用的为牛筋。选筋要“小者成条而长，大者圆匀而润”，由此撕筋成为最费时的工序。牛筋需取牛背紧靠牛脊梁骨的那条筋，然后将筋风干，用湿布裹住，以木槌轻砸，直到牛筋被砸劈成一条条非常细腻的丝状，仅比发丝稍粗，才能一道道粘贴在弓箭外侧，这是一项慢工细活，旧时常交给妇女来做。

将角、筋覆住弓胎，弓便具备了相当的强度和韧度，同时将其设计为反曲形状，弓便有了最大弹性储能，其全称为“筋角木反曲复合弓”。粘合干材和角、筋的是“胶”，缠绕角、筋的是“丝”。至于“胶”，《考工记》中推荐鹿胶、马胶、牛胶、鼠胶、犀胶等六种动物胶，由兽皮和其他动物组织在沸水中炖煮，加入少量碱石灰，然后过滤蒸浓，得到的熬制物中选择红色而干燥的，在弓胎内、外侧刷上多层。据后世制弓术的心得，鱼鳔制得的鱼胶最为优良，匠人选用鱼胶在弓的承力之处粘合，而其他部位则采用一般兽皮胶。

在粘合之后，弓再晾晒一个多月才能进行下一步的缠绕工作。“丝”为丝线，将缚角披筋的弓体用丝线缠绕，以使之更加牢固。在上弦之前，还需要为弓身上漆，以防止霜露湿气的侵蚀。制弓时需要每十天上漆一次，直至漆面干透，足以保护弓臂。复合弓弩的保养，“凡成弓，藏时最嫌霉湿”，而在岭南谷雨、江南小满、江北六月和燕齐七月时，霉气先南后北地几乎蔓延整个中国，淮扬二地霉气独盛。为避免装备受损，将士家中大多备有烘箱，或者最起码立一个灶，底下烧炭，隔绝明火后将弓箭烘干，才解弓朽之患，否则“离火即坏”。物理学家 Timo Nieminen 在美国 ABC 频道的一档历史节目中表示，亚洲的复合弓无疑是当时世界上最好的弓箭，然而，“湿度是一个很严重的问题，因为它会削弱并最终摧毁那些用来固定复合型弓的胶水的效用”。或因如此，在欧洲国家、日本、东南亚乃至中国东北部等湿气弥漫的地区，不仅是以上制造复合型战弓的材料有限，湿气也是保养复合弓的困扰之一，因此木制单体弓占据了主导地位，英国长弓就采用紫衫木和桦木，外兴安岭的鄂伦春人则采用单根落叶松或者榆木制作弓体，鹿犴筋为弦。

在弓身整身上漆之后，还需要进行描绘纹饰等装饰工作。弓箭大院为满清皇贵制作的弓箭，其实往往属于礼器或装饰物，需要雕龙画凤，有辟邪镇物之用，当然平时也能拉几下弓锻炼体魄，或者出外围猎，不过此类弓箭就仅是逢场作戏了。即使是官家作坊，为兵部制作的战场用弓和为皇族贵戚所制作的弓箭也有较大区别，为前者制弓着重于防潮性能，为后者制作的弓箭则需要格外精心装潢，如乾隆北狩之弓，外贴金桃皮，饰以黄色菱形花纹，弓中部还镶便于手握的暖木一块，牛角面上镌刻着满、汉两种文字，记录下乾隆爷凭借此弓曾在绵豁罗围场射中一虎的功勋，工艺水准相当之高。

所谓“器以藏礼”，弓箭承载了等级的划分，体现着社会统治的礼仪制度，因此在制作中需要考虑用弓者的身分，这首先表现在外观的差异上。早在《荀子·大略》中就有记载：“天子雕弓，诸侯彤弓，大夫黑弓”，除此之外，连微小的漆纹这些细节上也有区别：王弓没有漆纹；诸侯之弓的角、筋上有深藏在内侧的漆纹，大夫之弓的角、筋的表面上有洗漱的漆纹，而士人之弓，仅弓臂两边的弯曲处没有漆纹，因此，在弓体上漆之后需要细致地绘制漆纹。

除此之外，弓箭上附着的个人身分地位的差异还体现在弓力强度上。先秦时的天子之弓，“合九而成圆”，弓弧大概是 40 度，诸侯之弓则合七而成圆，大夫之弓合五而成圆，士人之弓合三而成圆。贵为天子，为显武功，有时需要驾驭较强的弓力，如乾隆所用之弓大约有 50 磅的弓力，用扳指拉弓，大致相当于右手水平伸直提 45 斤的重物，而相传清朝的武举考生平日练习臂力，起码要能拉动 150 磅之强的硬弓。


▲礼射还被作为选贤纳士的德行考察。

事实上，拉弓的强度是由弓体决定，而非弓弦。弓弦需要尽量少的弹性，弹性越小，对箭的走势影响越小，传统用弦是皮线和丝线，蚕丝线弹性更小，更为理想。我国研制低弹性的弓弦不甚理想，现代只能达到 7%，即 100 米长的线最多能拉长 7 米，而世上最强之弦是美国杜邦公司制造的“达克龙（Dacron）”聚酯纤维线，其伸缩性甚至可以达到 0.2%–0.4%，足够保证矢道平滑笔直。

矢道也受到箭身的影响。箭分箭镞、箭杆和箭羽，各种复合弓只是在选材装饰上不尽相同，而所配之箭的种类则繁复多样，共有四大类百余种之多。箭镞从新石器时代的石、骨、蚌镞，升级到商周早期的青铜镞，200 年内，在汉代之后铜镞朝铁镞过渡，最后冶铁炼钢科技发达之后，后代箭镞多用点钢镞，当然也根据当时的物料丰富度来分配箭镞材料。欧洲箭镞大都以木杆插进箭头后的铁管，而中国的箭镞一般为箭头后方做一长铁铤，插入箭杆，这样设计的优势在于可以依靠加长的箭铤获得较大的箭头重量，甚至箭头可达百克以上，弓弩由此得到了一个极高的强劲程度。箭杆材料以桦木为主，因为纹理较直，转枝较少，其次就是北京周边常见的六道木，也即制作弓体的木瓜树。桦木与六道木中含软芯，易于让箭铤插入，更有十足的韧性，有时箭击中硬物后箭镞损坏，箭杆仍然完好。在南方，箭杆也常就地取材地选用箭竹，箭竹生得笔直，且两节相隔较长，竹节也较为平顺，但与此同时，因为箭竹较轻，制成的箭杆抗迎风和侧风能力比木质箭杆弱，而且表面光滑，箭羽不易粘牢。


▲我国古代弓手的个人随身携矢量一直在 50 到 60 枝这个范畴内，这是非常大的辎重负担。

箭羽是为箭头及箭杆配重，作为稳定舵保持箭支飞行稳定，箭杆与煎羽的长度都是有具体比例规范。箭羽首选雕翎，其次是角鹰羽、天鹅羽、地鹳羽等猛禽类的翅羽，青藏地区也用秃鹰、猫头鹰、山鹰等猛禽尾羽，通过空气动力原理稳定箭的走势，另一方面，也象征离弦之箭如猛禽一般迅疾，藏族英雄史诗《格萨尔王传》中就曾有记载。家禽羽毛不予采用，因其较为轻浮的重量会削弱箭头的穿透力，而且那些猛禽在当时并非珍稀鸟类。不过宋朝也曾出现优质羽毛供应不足的窘况，遂发明“风羽箭”，即是将箭尾安羽处剔空两边，利用向内凹进的空槽产生涡流阻力，使箭保持稳定飞行，是非常超越时代的设计。据《宋史·兵志》记载，庆历年间（1044 年），宋廷曾“赐鄜延路总管风羽子弩箭三十万”，由数量可知当时风羽箭属于一种实战武器。

由上所述，为皇家制作的传统弓箭，既需名贵选材，尤其是作为礼器，更需要质量上乘，修饰也须富丽堂皇，制弓自然颇为费时，列装军队的战弓虽不精美至此，但工序也是几乎一样不少。不仅如此，《考工记》中也强调弓箭的制作时序，如“凡为弓，冬析干而春液角，夏治筋，秋合三材，寒奠体，再春被弦”，因而制作一批弓箭往往跨越两个年头。同时，为满足巨大的制作量，清朝时还有专门部队从事弓箭原料采集，人数达 2200 多人，每年秋后乘几百辆马车奔赴各地采集原料，翌年清明后返回。


▲清朝武举带动了弓箭生意，此供需关系的反映是随着光绪末年武举停考，大小弓箭作坊销量骤跌。

借助于先进的机械附件，现代弓箭已经达到非常完满的性能。比如为减轻拉力，现代复合弓装有偏心定滑轮，可以使射手拉开比反曲弓所需拉力更大的弓弧，而且越拉越省力；为提高瞄准度，有些弓还装配有光学瞄准镜或激光瞄准镜，在撒放、搭箭、拉距上也有相应的辅助附件。又如现代狩猎弓箭的箭镞还有一种折叠刀片箭头，安装有 2 至 4 片可以折叠的刀片的箭头，刀片发射时折叠，箭头撞击到目标上后，刀片在猎物皮肤阻力的作用下张开，它的杀伤效果类似固定刀片箭头，但可减小风阻，不易风偏。总而言之，现代弓与箭更像是一部性能卓绝的机械，新射手借此可以快速入门，但现代弓也未能完全夺走传统弓的风头，关键还是谁在弯弓。

用弓记

每一把弓箭都须从属于主人，射手与良弓会磨合出一种“人器合一”的功效，从某种意义上来说，弓箭是私人定制的武具，《周礼》中就描述了人、弓、矢的配置需要因射手的性情、体型和气血而异。胖矮敦实、性情宽舒、举动徐缓的人为“安人”，“安人”需要搭配迅疾的“危弓”，危弓又需要配以柔缓的“安矢”（“丰肉而短，宽缓以荼，若是者为之危弓，危弓为之安矢”），因为如果安人配安弓、安矢，则拉弓射箭都会柔缓，既没力度，也无速度。相反，刚毅敏捷、暴躁迅疾的“危人”，则要用“安弓”来平衡。

事实上，《周礼》所载是从礼仪角度来说明人与弓箭的最优配置，在实战应用上存疑。从人体工效学而言，弓箭更需要考虑到身高与弓长的合理搭配，这样使用者才能在身体力行的范围内发挥弓的最大弹力，如《考工记》言：弓长六尺有六寸，称为上制，适合高个的射手使用。

在此之外，用弓主要是对力道的考验。好的射手的首要素质是具备强大的上肢力量。开弓主要靠背部用力，涉及到的肌肉群包括前手的三角肌的前、中束，肱三头肌等、后手的屈指肌、肱二头肌和三角肌的中、后束以及大圆肌、斜方肌、背阔肌等背部肌群。所谓“挽弓当挽强”，无论是古代传统射箭还是现代竞技射箭，都要求这些肌肉发达有力。其次，弓箭手拉开弓弦后需要保持一段时间进行瞄准，这在武术中称为“定式”，牢牢保持平稳的瞄准姿势是基本的定式训练，清朝八旗子弟习射，前两月都是姿势的训练。不过，现代滑轮复合弓可以在拉开弓箭后暂时锁定拉弦，不需一直以全力保持拉弓状态，即使如此，根据大多弓箭射手反映，感觉就在举弓瞄箭的三四秒内，时间一长感觉就会飘忽。

因而射箭的心理素质也极为重要，以锡伯族习射训练为例，其特有的吊臂压肩、以绳吊膀、平举重物等力量训练是布置在第二阶段，第一阶段的任务是“正心”，塑造思想道德，培养心理素质。在奥运射箭领域，射箭强国韩国队的教练为强化女队员的心理素质奇招迭出，比如将蛇放入她们的口袋，或者夜晚将她们独自带入坟山，而我国首位射箭奥运冠军张娟娟的教练张柄臣也同样挖空心思进行干扰训练，比如当队员们凝神瞄箭时，突然敲出一记响锣。



▲执弓者与持剑者近距交战且势均力敌，只能说是一厢情愿的网游式幻想。

当心理素质和身体素质均达标后，就可以进行身法、手法、指法、眼法的实射训练，唯练手熟，使动作形成肌肉记忆，才算小成，13 世纪的英国长弓手甚至前半生都是在训练。

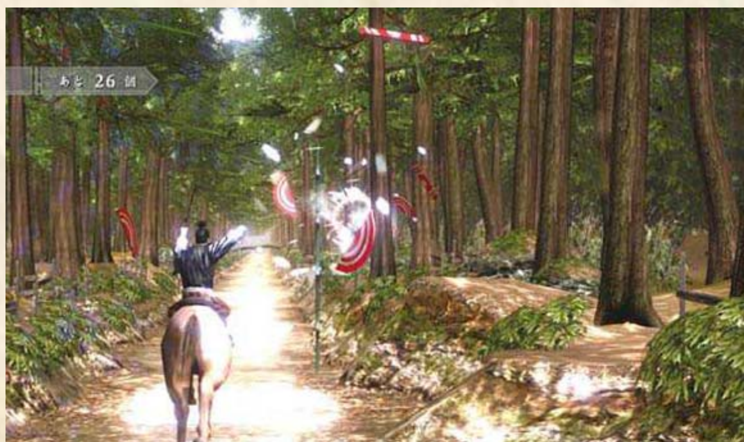
明朝《五杂俎》中称：“何也十八般？一弓、二弩、三枪……”弓箭在此文中被奉为十八般兵器之首，那么弓箭作为兵器的杀伤特点和性能如何？这是个众说纷纭的探讨，一般而言，弓箭的初速度在 55-80 米 / 秒，由于箭头受风，刺入人体后速度衰减很快，因而为追求最大速度，射手和工匠们致力于提高拉弓的强度，在用力过程中，因为施力拉弓，不可避免地因为手臂的微幅颤动而影响精度。在射程方面，弓箭的杀伤射程约为最大射程的一半，一般步弓的杀伤射程可以达到 80-100 米，为携带方便，马弓弓身较短，杀伤射程达到 40-80 米。弓箭在射程越近的距离穿透力越强，如 7 世纪匈奴与 12 世纪蒙古游骑兵装备的斯基泰弓，张弓后宽度仅为 50 公分，但弓弦极紧，配用的箭支约为 45 公分，杀伤距离可达 60-80 米，据传在近距离内可以洞穿一头野牛。宋朝对箭镞样式进行了深入的开发，铁脊箭、锥箭等已脱离单调的扁平四棱形，有着具备实战意义的破甲效果。

通过借鉴以下几个西方现代试验也可略知复合弓的穿透效力：制弓大师卢卡斯・诺沃提尼曾演示过普通磅数的复合反曲弓的破甲效果，在杀伤射程内，一个 1/3 球形单层金属钢片分别被复合反曲弓贯穿四英寸，双层叠加后仍被贯穿一到两英寸，而满族的传统弓和清弓牺牲了远射能力，换来强劲的近距威力，如果配以精良的穿甲锥，足以对付当时的重甲穿戴者，当然彼时跨国战场上已是火药武器的天下。英国军事科学家也曾在皇家军事科学院武器试验场进行破甲试验，模拟英格兰长弓对决法国重甲骑兵。在试验中，140 磅重的弓在相距 30 米时贯穿了军需等级的钢甲，虽然侵入人体深度极小，但在相距 20 米时，箭完全穿透胸甲及其之下的护甲衬垫，深深刺入模拟人体组织，造成的伤害足以致命。据爱好者论坛的一名网友反映，他用 65 磅现代复合弓在 10 米内射穿了可怜的防盗门。

不过弓箭应用于战场，其效用并非在于致命杀伤，也非精确射杀，现代韩国传统弓远射 145 米外 2X2 米标靶，相当于人体的尺寸，但顶级高手的命中率仍不会超过 60%。而弓兵与骑兵交锋，将面临“临阵不过三矢”的紧迫，虽然最后一箭足以决定生死成败。由此可见，在军阵应用中，单人的杀伤力并非决定性要素，团体的杀伤力更强的一边才能使胜利天平朝其倾斜。在确定目标大约方向和距离后，一个方阵的箭能覆盖一片区域，概率射击的杀伤规模十分可怕，没有防护的目标将受到重创。古代大战动辄兵员上万，甚至十几万乃至几十万，其中弓箭手的编成也是颇成规模的，如宋代军队中平均每 100 名马军（并非完全是骑兵）士兵中，枪手和旗手加起来只有 13 人，余下的全都是弓箭手；每 100 名步军士兵中，刀手 8 人，枪手 16 人，弓箭手有 76 人。当北宋灭南汉时，宋太祖命南汉大将拉开禁军士兵的配弓，竟无法拉开，可见宋军士兵膂力之强。



►源赖朝时期，射术精湛的日本武士能脚跨飞驰的坐骑，冲入敌阵中对准将领咽喉处的铠甲这唯一罩门一击致命。



在宋朝，因为接连失去良驹养地，只能转而发展步兵，可以笼统地说，宋军的精锐兵种几乎就是重装步兵与强力弓手。据《武经总要》记载，宋代的步人甲为我国历史上最重的铠甲，由铁质甲叶用皮条或甲钉连缀而成，以重量计，已经超越同期欧洲的锁子甲和哥特式全身甲，可以较好地抵御一般的弓箭射击，可以说，在矛与盾的交锋中，此时“盾”的佼佼者理应略胜一筹。

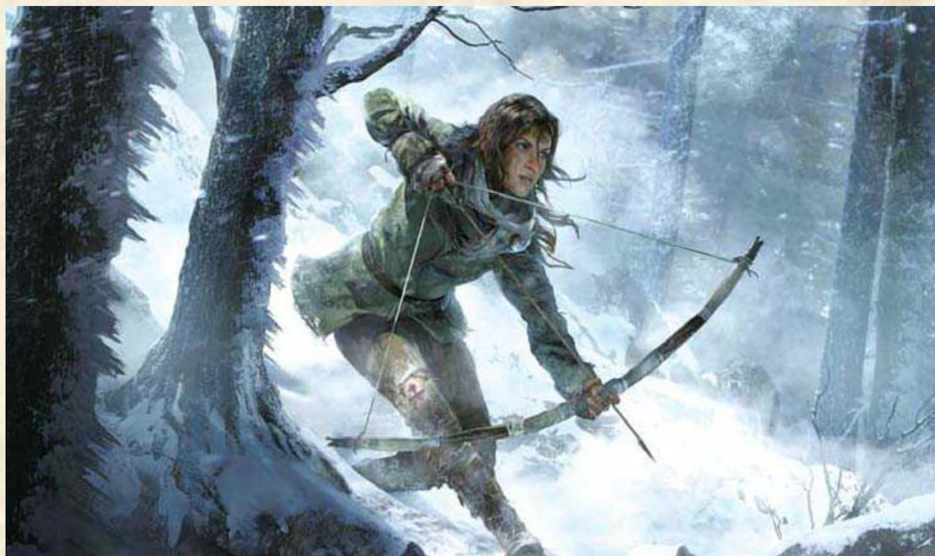
然而，问题在于宋廷的军队越来越庞大，职业军队产生的军费开支消占据了80%的政府开支预算，加上向辽、夏输送岁币之故，使得南宋后期宋军的弓马装配较为差劲，士兵也多为破落户子弟，因此高昂造价的防箭重甲未能大规模生产及列装军队，其他国家还未有此独特科技，弓弩就仍有用武之地。在此之前，至少在汉代，步兵仍延续了秦代以来的重甲、轻甲兵种混编，使得万箭齐发的威慑力仍不可小觑。对冲锋骑兵也是如此，在兵种齐全、装备规范、训练良好且由称职将领领兵的军阵中，弓箭手多被安排在阵型中心，侧翼骑兵和步兵可以形成保护，正面可发挥弓箭手的齐射威力。合格的弓手能够做到长时间保持射速，即使是130磅战弓，也能以每分钟7箭的频率连续射击15至20分钟，于是突进的骑兵将面临不间断的远程火力覆盖，而据前试验可知，骑兵即使不因中箭或贯穿而击落马下，胯下坐骑也是目标之一，唐代杜甫就曾在《前出塞》中写道“射人先射马”的战斗要领，对骑兵而言，一旦落马，便被解除了大半的战斗力。



▲在匈牙利平原的佩斯城前发生了东西方骑兵的巅峰对决，骑射手的回身返射绝技也重创不少重骑部队。

步射当然也有克星，如厚实的大盾或坚固的防御工事。汉将卫青出击匈奴，当军队陷入匈奴重围时，命令部队用武钢车围成一圈组成防御工事，抵挡了几天几夜的箭矢袭击。古罗马和希腊军队通过强力的盾甲防护，依靠严密的阵型，慢慢逼近敌军，再以手持短剑进行白刃战。著名的罗马大盾以木制成，外覆皮革，内衬铁片，以铁皮镶边，军团战士仰仗着全方位的盾牌掩护，使得大多弓箭对此一筹莫展，只有帕提亚的骑射手才与战个不相上下。

因此，骑射是弓箭实战别具特色的另一大分支，草原游牧民族是将骑射的作战艺术发挥到极致，其中翘楚为蒙古骑射手。据南宋彭大雅《黑鞑事略》中记载，蒙古骑兵精于野战，作战前会根据敌情选择战术。在交战中，蒙古人用骑兵包围敌军，再予以迎头痛击，这与其狩猎时采取的战略是一致的。交锋之始，蒙古军队多以弓骑兵骚扰开局，“不动则前队横过，次队再冲，再不能入，则后队如之”，即通过不间断的骑射骚扰，扰乱对方阵型，然后白刃骑兵冲锋陷阵，“则不论多寡，长驱直入。敌虽十万，亦不能支”。如敌阵不动，或“森戟外列，拒马绝其奔突”，骑兵惧于拒马木桩，则仍以“环骑疏哨，时发一矢，使敌劳动”，在后方则“布兵左右与后之计”。在计谋的运用上，蒙古骑兵往往佯败以引来追兵，古亚述与波斯的弓骑兵善于在疾驰的坐骑上回身返射，蒙古射手也能娴熟掌握，这让追兵猝不及防，或者诱敌深入后配合伏兵反戈一击，聚而歼之，马可·波罗曾言：“在这种战争中，蒙古人的对手往往在自以为获胜之时打输了这场战争”。



▲从现实中看，劳拉所持的这张弓根本无法用于狩猎，不仅弓弧太小，类似麻绳材质的弓弦弹性过大，甚至已经超长了。

蒙古骑兵驰骋草原，与一马平川的塞外地形不无关系，依赖灵活的机动性，射远部队的风筝战术能将弓箭兵这一辅助兵种发挥至最大效能。在多山、多森林、多河流并且开阔地面较少的地形条件下，尤其是应对守城战，弓箭及骑兵的优势就发挥有限。游牧民族有足够的战略纵深，有地缘防守优势，也有迅捷的军民转换体制，因此能对南方造成持续的进攻压力。农耕的中原政权依靠稳定的粮食供给、制度支撑的军事体制、以及稳定生活带来的科技进步，拖慢了铁蹄进犯的步伐。在此也不得不提到弩的发展，在据点战中，汉朝的床弩、宋朝的神臂弩都是骑射民族的噩梦，尤其是宋朝举国之力研究出的神臂弓，其射程甚至可达400米，更有非同小可的杀伤力，这种甚至比拟机床加工的做工是游牧部落无法自身研发的，只能通过纵横东西方劫掠而来，连复合弓的技术也是传自中原。

南宋的覆灭终究归为国力逐渐处于下风，南宋政权积弱难振，只是凭其坚实的财政基础与强大的官僚机器，并未因内部的压力而立呈败象。弓箭也是同样的处境，14至16世纪冷兵器与准热兵器更替时期，之后冷兵器尤其是弓弩等开始逐步退出世界的军事舞台，只是由于清廷的闭关锁国和弓箭崇拜而继续残存在战场上。其实到了明朝后期，弓弩武器已经式微，不仅是性能上被火器赶超，弓箭射手的训练时间较弩手和火绳枪手较久，更是由国力衰败、贪腐丛生造成，马文升的《明臣奏议：修饬武备疏》就反映了主持军械制造的官员侵吞料价，以致造出的装备不堪使用：“弓力不过一二斗，矢长不过七八把，平昔尚不能射远，披甲后，手不能举，射只过数十步而止……”

时至今日，弓箭的流传并未到此为止，在狩猎和竞技娱乐项目之外，曾为最强兵器的弓箭仍是诸多都市游侠的称手神兵，活跃在各种亦幻亦真的传说之中，沐浴着冷兵器的最后荣光。



▲1957年青海射箭队员来京参赛，与“聚元号”匠人合影，青藏地区一直是优秀射手的重要源地。



▲木兰秋狝是大清王朝的传统盛事，满朝文武出动围猎，场面之壮大可比拟黄金周时的4A级景点。

游戏人物

文 熊拖泥
编 伽蓝
美编 NINA

第二十四回

文化漫谈 游戏人物

中国独立游戏人专访系列Vol.1

专访iOS台湾区付费App榜首获得者——德义

开篇语

早在Unity3D、iPhone、App Store、安卓还远未出现的时代，上个世纪八十年代伴随《超级马里奥》、《魂斗罗》、《恶魔城》等红白机经典游戏成长起来的玩家当家立业以后，中国独立游戏也开始姗姗起步了。

和现在手机游戏原生开发团队中大多数技术男不同，最初的中国独立游戏人往往来自于各行各业，比如视觉传达、动漫设计、摄影摄像、广告创意、工商管理和行政律师等等，五花八门。他们中的很多人，自2000年左右成为网民以后，被Flash作品中绚丽的体验打动，从而产生了浓厚的兴趣，主动自学。在发现Flash交互开发便捷、学习门槛不高却有特别方便传播等优点后，就义无返顾的冲着自己理想中的游戏进发了；他们中的有些人，接触到RPG Maker和一些同人作品、发现无需学习代码也能开发游戏后，义无返顾的将自己的业余时间投入其中；还有一些人，一直从事着其他行业的工作，但游戏之愿一直藏于心中，当游戏在主流媒体上已不再是“电子海洛因”，当愤怒小鸟携iPhone飞进大众生活，当Game Maker、Game Salad、Unity3D等利器已经路人皆知的时候，他们心底想要做游戏梦想也开始慢慢萌发。

但，一心要创新的游戏人和山寨换皮的“商业”游戏人，对待游戏和玩家有着本质区别。

前者视游戏为自己的一种表达方式，正如音乐家看待音乐或电影导演对待电影的方式，其创作的动力和初心往往是被其他游戏体验所感动，或者受到电影、小说等其他媒介带来的体验启发。当这些和自身对游戏的热衷结合时，就产生了创作游戏的原动力；开发游戏的初衷，往往是自己突然想到的一种新玩法或在生活中获取的有趣经历，并且雀跃地将这种令自己激动的体验通过技术手段变为游戏传达给玩家。在独立游戏团队和游戏人聚会的时候，大家讨论的往往都是体验；有的谈自己喜欢的游戏、有的分享自己旅游的经历、有的谈自己喜欢的画家和音乐、有的甚至会聊到自己下厨的心得。 因为，用心做游戏的人往往视玩家为体验的“分享者”，并热衷于在游戏体验深得玩家认同的前提下获取收益。

而在国内的大部分游戏论坛峰会中，特别是那些视山寨换皮、收费模式、渠道推广为王的厂商聚会中，讨论的话题往往是DAU、MAU各类数据和各种引擎和游戏开发技巧。因为他们都将游戏当成是一种赚钱的机器。游戏体验创新？若是一个流行的游戏机制经常换皮也能盈利，那要游戏体验又有什么意义？工具就是工具，只需关注如何更加高效地去利用游戏这部机器，更加变本加厉地从玩家身上获利岂不是天经地义？在他们脑海中，玩家不是一群活生生的人，而是一种资源：日活跃数、隔日留存率、ARPU等等，都是一堆泛出冰冷光泽的数字，仅此而已。

游戏间最大的区别莫过于此，所以我们更关注用心创造的游戏。从这些游戏中我们可以看到每一个真心热爱游戏、崇尚表达的人，在这些游戏中我们往往可以重拾初次遇到《超级马里奥》、《魂斗罗》、《恶魔城》时的那种前所未有体验和感动，而正是这种感动直接将游戏之心深植与你我心中。

让我们来听听他们的故事。

iOS台湾区付费App榜首获得者——德义

德义，资深游戏迷，知名Flash游戏开发者。创立独立团队“3000Game”，其开发的第一款作品《被错过的天堂》荣获数项知名机构颁发的游戏大奖，发布iOS App后成功登顶台湾区App Store榜首。人称“天才般的游戏制作人”。团队改名为“3K Realms”后继续开发新作，和两位小伙伴们坚持心中的游戏梦想。



德义

性　别：男
常住地：吉林长春；
昵　称：flasher木、阿木
微　博：http://weibo.com/mu2587
代表作：《被错过的天堂》
近　况：跨平台新作《马它马它（Mata Mata）》收尾中

在 Flash 社区“9RIA 天地会”的人物志中，德义回忆道：

小学三年级的时候，老爸给我买了一台小霸王游戏机（还是纪念版的，纯黑色，带把手枪，还有天线，很少见.）改变了我的一生，此后我便与游戏形影不离，甚至于现在一直随身带游戏机（掌机），而手机却总是忘在什么地方。

Q 德义你好！应该说你很早就和游戏结缘了吧，在目前为止整个游戏经历中，有哪些游戏带给过你震撼和感动？

A 德义：其实自己不算是个爱学习的好孩子，小学的时候就开始疯狂玩FC游戏，在别人学习的时候我也多半都在玩游戏，后来玩到插槽都不接触不良了。但正因为这样，自己对游戏有了很深的情谊。现在回想起来，也许那个时候就已经开始了游戏设计之旅。

最初是从 FC 的《赤色要塞》、《绿色兵团》开始，后来还有“《热血》系列”。RPG 部分则是《重装机兵》跟《吞食天地》等等，都是美好的回忆。不过，我不太喜欢竞技类游戏，反而比较喜欢自己沉浸在游戏的世界里，真的把自己当做游戏中的一员，而不像有些游戏将玩家当成局外人一样，通过上帝视角去控制游戏。 后来长大一些接触了《牧场物语》、《口袋妖怪》、《生化危机》、《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》、《暗黑破坏神》、《怪物猎人》等等很多经典游戏，其中每个游戏都留下一段不同的特别经历。

另外自己兴趣十分广泛：音乐、美术、游戏、管理学、国学等都有一定的了解，感觉学校的学习对我来说其实并不乏味。但还是有遗憾，没能把学校的东西学好其实对我现在的道路造成了很多阻碍，还好有很多朋友帮忙，也不至于太丢人（笑）。现在有空了就在研究《庄子》《论语》《中庸》等国学经典，一个是充实自己，另一个就是弥补儿时的过失吧。

Q 那么在最初接触游戏的时候，父母的态度是如何呢？

A 德义：从小我就没能和父母住在一起。正因如此，可能我爸爸觉得我太孤单，于是给我买了前面提到的那部游戏机。好的是基本上没有人限制我，在任何时候都可以玩游戏。当时附近的孩子都来我这玩游戏，用现在的话来说可能小伙伴们真的是有点羡慕嫉妒恨吧（笑）。

Q 你小时候是否有过关于游戏的创想呢？

A 德义：这事别说，还真有。

当初小孩子在外面疯的时候不外乎就是一些像排电报啊、玩水枪啊这些陈芝麻烂谷子的小游戏，而我附近的这一群小孩则不同。我跟街坊邻居小朋友出去玩的时候，几乎全都是我自己创造规则的游戏。从在外面玩一些角色扮演类的游戏到在桌面上用卡片扮演各种角色有规则的的各种游戏应有尽有。

到后来我创造了一个拥有完整体系剪纸的游戏。在很长一段时间里，我们玩的都是这个模式的游戏。我记得当时给这款游戏起了一个响亮的名字——“大头”。

我小的时候比较擅长剪纸，几乎可以用剪纸来创造游戏中的一切。当时第一版的“大头”背景故事大概是在很多年之后，机械化的生物占领了地球，电脑开始逐步统治人类。主人公跟弟兄们驾驶轻量级战车去在世界里探险的故事。当时每个小伙伴都有自己的专属人物（我会根据每个人的特点跟长相来设定）。战车的武器替换是通过替换剪纸来实现的。当时年纪太小，玩的过程的情节跟关卡也比较老套。到后来第一代游戏通关之后，遇到了时空漩涡，大家回到了古代，就开始了续作——都用冷兵器及魔法来战斗，每个魔法也都有纸质的特效。情节呢就是他们要想办法回到现实世界之类的，回头一看，原来我很早就采用了“穿越”的企划（笑）。



▲德义小时候创造的剪纸游戏角色。

Q 可否详细说明一下每次玩剪纸游戏时的具体过程？比如角色的HP、攻击力等数值需要写在纸道具上？

A 德义：是的，道具、数值、装备、地图全都写在纸上。基本玩法跟RPG类似，比较像现在的“龙与地下城”。玩家可以操纵自己的人物去在地图的各个地方来回走动，遇到城市的时候用扑克（不同颜色背景代表不同建筑物）等卡片表示各种房间，可以跟一些NPC进行对话来取得信息。房间里还有一些娱乐设施，比如老虎机，玩家可以在里边赌钱，结果发现这个游戏机制太耗费时间，所以后来将老虎机设定为用几次就爆炸了。

在城外可以随机遇到敌人，遇到敌人时会将玩家的人物摆成一排，敌人摆成一排，攻击时会有各种纸质的特效，通常会根据特效的种类来计算血量。习惯了玩家自然会知道哪种特效攻击高，哪种特效攻击低。因为物品都是个人的，所以“还魂丹”可以死后自己用。

当时我想过很多办法记录怪物的血量，但是都不是很方便，所以每次都是估计一下差不多就行，到 BOSS 战的时候会选择用计算器来精确计算血量。Boss 通常会有单独的形象跟技能，平常晚上的时候我就会创造一切怪物出来，制作的时候都很随意的，可能拿起剪刀都不知道要做什么，然后随着感觉就做下去了，制作比较快，怪物的样式上非常丰富。基本上体验跟传统的 RPG 类似。

我是很久以后才知道游戏“龙与地下城”的，不过当时小孩子想的东西比较浅显，其体系远不如“龙与地下城”深厚丰富，但是剪纸部分确实是独有的。剪纸的好处是可以把很多脑海中的东西实体化，而且剪纸描绘出来的轮廓可以极大的激发想象力，让参与游戏的人在脑海中完成各种角色细节，如果有些角色有非常重要的特征需要体现的话，我会在剪纸上绘制一些图案。

Q 你是什么时候第一次冒出自己做电子游戏的念头？

A 德义：之前做的那些剪纸游戏应该都算是桌游那一类的，而制作一款电子游戏应该是在大学。游戏工具最先接触的是 RPGMAKER，当时花了一番心思做了一个RPG 游戏。

真正自己写代码去创造游戏，则是 2005 年接触 Flash 后才开始的。Flash 能特别方便的让我的想法图形化，当初用几句 AS（ActionScript）代码就能实现图形的运动让我兴奋不已，就像看到了一架实现自己梦想的梯子一样。其实即使现在来看 Flash 也是有十分独到的优势的：强大的动画表现能力，便捷的语言控制，不错的跨 Web/PC/Mac/iOS/Android 等平台特性，所以也成了我现在独立开发的首选。

当初接触以后就埋头自学 Flash，而且用 AS 2.0 开发了自己的第一款游戏。那时我问室友：“我想做个游戏，你说做啥好呢？”我室友说：“炸

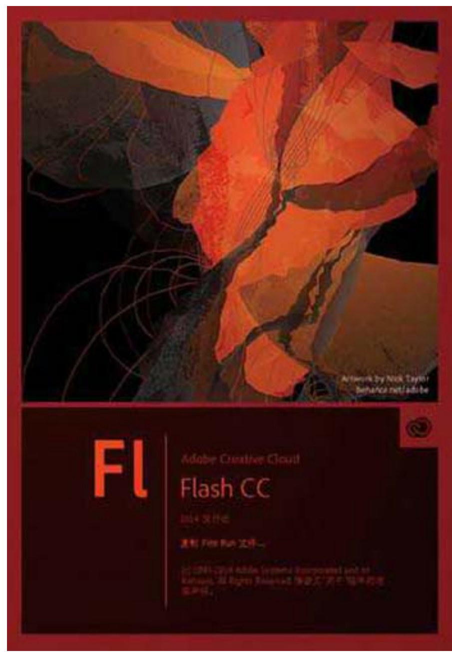


▲著名的游戏开发工具RPG Maker。

飞机吧。"于是我第一个游戏就这么诞生了。炸飞机就是两个人分别在9x9的格子里画三架飞机，互相猜对方的飞机头位置。猜就是所谓的"炸"，谁先炸毁对方的三架飞机头就胜利。每次炸的时候要告诉对方是"空"、"伤"还是"沉"。

那款游戏基本也是Flash学习过程中的练习作品，连美术也都是自己用鼠标绘制的，而且手感比较粗糙。现在来看唯一值得一提的，就是电脑AI的设计：当初为了AI很伤脑筋，后来经过朋友的提点忽然就开窍了。之前我一直在思考如何用电脑通过伤残来判断飞机头的位置，结果我发现，其实电脑只需要有个几率随机就好了，并不需要像真人对战一样去进行复杂的思考，这也对以后写游戏有很大启发。毕竟，创造优秀的游戏体验比单纯的追求技术上的完美更重要。

尽管"炸飞机"离心目中理想的游戏还有不少距离，但是开发出来后心情还是比较舒畅的，毕竟是第一个所有要素完全由自己开发的游戏。独自完成一款游戏获得的经验跟按照书上的步骤去做是完全不同的，重要的不是会写代码具体该怎么写、或者是什么地方用什么技巧，而是自己不断发现问题与解决问题的过程，使我的各方面能力迅速得到提高。



▲最新版Adobe Flash CC 2014全面跨平台。

Q 那么，第一款自己满意的独立游戏是什么时候出现的呢？

A 德义：其实我毕业后第一份工作就是制作网页小游戏。当时是完全自己策划自己写代码，美工设计资源部分跟一个美术合作。从2005年到2012年，一共做了十几款Flash小游戏的样子，但游戏版权并不归我。

在积累了一些游戏开发经验后，我渐渐发现其实编程能力并不是决定游戏体验的关键，所以就开始学习游戏相关的所有知识，并且和一位美术经验超群的小伙伴合作，组建游戏开发团队，取名为"3000Game"。第一款自己满意并且有版权的独立游戏，就是这个团队的第一款作品《极限逃脱－被错过的天堂》。



▲德义在搜狐博客上整理了自己做过的18个小游戏。
（地址：http://wing2587.blog.sohu.com/73338791.html）

选择做这款游戏也是有一些原因的，当初我带着几个兄弟创业，由于一些原因创业失败。但是我不想回去工作，而是想将自己的梦想坚持下去——自己做游戏。当时智能手机正在崛起，我们看重越来越火的移动游戏。由于团队人力不足及对市场的一无所知，我们选择了成本不高的密室逃脱的游戏类型。这个类型的游戏规模比较小，可以快速完成，而且我也希望通过这个游戏试水国内外的App市场。

最初在构思游戏雏形时，面临着很多隐藏的问题和选择。在我喜欢的游戏中，有三个游戏带来了灵感，它们分别是《静寂岭》、《谜画之塔》、《机械迷城》。在决定要做密室逃脱类型后，就开始按部就班的准备：看了很多电影，阅读相关书籍资料，玩一些相关类型的游戏。考虑到密室逃脱类游戏的劣势，有个问题亟待解决：解谜游戏通常粘性不高，玩过一次就不会再去玩第二次了。为了改进游戏体验，我们想了很多办法：比如用故事情节以及游戏气氛去提高玩家对游戏的印象值，用多结局增加游戏可玩次数。在玩法上也准备增加多模式多种迷你游戏操作去提高趣味性。然后决定让这款游戏带有一些魔法色彩，利用情节而不是关卡的趣味性去提高这款游戏对玩家的吸引力。 由于重点是情节驱动，所以就一定要



▲《极限逃脱–被错过的天堂》游戏标题画面。



▲《被错过的天堂》中七宗罪的设定。



▲《被错过的天堂》独特的水粉风格。



▲Adobe AIR使《被错过的天堂》脱离浏览器直接变身为移动App。

让关卡设计的简单，所有物品都非常容易能拿到，增加提示的数量，这样才会有更多玩家能够顺利的沿着剧情玩下去，不至于经常因为谜题卡关而放弃游戏。为了增加体验的深度，我们根据翻阅的书籍，特地加入了"神曲"、"塔罗牌"等元素。慢慢的，这款游戏就这样诞生了。

然后是美术设计。慎重考虑团队优势和游戏核心体验之后选用了水粉画风，原因是可以增加神秘感。而且探索了一套见效不错的办法——先用水粉颜料画在纸上，画完了用照相机照出来，然后用Photoshop进行处理直接导入到Flash进行游戏开发。这个过程特别快，一周左右就完成了所有美术素材的设计处理工作，然后花了三个月左右时间不断的通过demo试玩反复修改、精雕细琢，最后推出游戏成品参加比赛。不久后我们通过Adobe AIR将这款游戏发布为iOS/Android原生App，发布到了各主流手机游戏平台。

令我高兴的是，这款游戏无论规模还是制作成本都在我们的计划之中，玩家对游戏的感受和反馈也大体上和我们预想的一致。这款游戏我想要传达给大家的感受是：一气呵成、简单连贯、引人入胜。其中特地设置了很多细节，力图让让玩家玩的舒服。不过这款游戏能这么受大家如此喜爱，倒也真有点出乎我们意料的之外。在此我要感谢所有喜爱这款游戏的玩家！

到目前为止这款游戏已经有近千万的游玩次数，获得了"2012百度世界大会'云应用'白金奖"、"腾讯开放平台创新应用大赛－个人组银奖"、"2012MDCC年度最佳应用TOP5"、腾讯闪游地带与天地会举办的"手机游戏大赛"一等奖。iOS版本发布不久后，于2012年6月成功登顶台湾区App Store付费手机游戏榜。


▲《被错过的天堂》于2012年6月登顶台湾App Store。

Q 和在游戏公司就职的生活相比，全职做独立游戏的工作有没有什么不同?

A 德义：有人可能认为独立开发是一件很帅的事情，其实不尽然。回首整个游戏的开发过程，这里边的心酸及压力已经够拍一部纪录片了。独立游戏开发，必须要对游戏的所有部分都熟悉：策划、美术、程序、测试、推广等。此外还需要有非常灵敏的头脑，一颗时刻能够诞生出创意的心。这些之外还要了解许多人学方面的知识，比如哲学、宗教等等。之后开始制作还要按照一定的流程按部就班去制作，每一个环节出现问题都有可能让你的努力前功尽弃。而游戏产品面世之后，又面临着数量庞大的市场竞争者跟用户群，如何能够在众多的游戏产品中崭露头角，需要更加冷静的去分析。

也有人问我，既然这么辛苦干嘛还做独立游戏？去工作拿很多薪水还没有这么大的生存压力，这不是更好么？其实我确实也喜欢在游戏公司工作，压力很小，有很多合得来的朋友，每天欢笑，那段时光可能是我最快乐的时光。但是这并不是我的梦想：我爱游戏，迫切的希望通过游戏来表达我想要表达的事情、我的心情、我的一切。游戏就像是我的内心，它映射着关于我的所有。所以我把每一款游戏当做是自己的孩子去创造、去呵护，因为爱他们、舍不得抛弃他们去其他地方工作。尽管这样做会有更多艰辛，但我愿意照料他们。当然，等孩子们大了最好也可以为我养老（笑）。而在大公司工作，我并没有充分的权限，这样很难去把我的想法完整的实现。

Q 请问《被错过的天堂》是否有续作计划呢？可否透露一下续作会是一部拥有怎样体验的游戏？剧情是否延续了第一部?

A 德义：喜欢这款游戏的玩家，最关心的问题就是《被错过的天堂2》会不会出（笑），我可以肯定地告诉大家：续作一定会出，但是可能需要等上一段时间。我们毕竟是创业团队，因此可能会优先考虑怎么生存下去。但“被错过的天堂”这款游戏，就像我的第一个孩子一样，没有它就没有今天的我。所以，我一定会把这款游戏延续下去，并且将之变成一个可以延续的系列游戏。

在这里不妨给大家透露一下，《被错过的天堂2》的名字叫“SEVEN”。故事发生在前作发生的二十多年前，讲的是《被错过的天堂》中在照片出现的人物“马克”（西尔维亚的舅舅）的故事。在续作中“爱丽丝”（小女孩）也会出场。游戏体验会延续《被错过的天堂》的风格，将会加入更多谜题，游戏将变得更加饱满，剧情更加引人深思。最近经常看历史书籍和古代思想跟哲学，《被错过的天堂》由于是试水之作，没敢太多的加入我个人的世界观，但从游戏反馈中我发现不少玩家喜欢新奇的体验，那么我打算在续作中大胆的加入更多个人风格。敬请大家期待!

同时，团队现阶段正在开发名为《马它马它（Mata Mata）》的一款跨平台多人网络游戏，我们也希望结合之前积累的很多想法和经验开发出一款优秀作品。



▲3000Game改名为3KRealms，意为“三千世界”
从左往右：主程高川 制作人德义 主美孙一博

Q 请你谈一谈新作“马它马它”吧

A 德义：之前就计划在《被错过的天堂》面世后制作一款跨平台多人网络游戏。反复讨论后我们把下个游戏的目标定为“中型快餐式网络游戏”。当前的网络游戏多数都是点点点、戳戳戳。考虑到我们团队的规模和可以投入的成本，想要脱颖而出就必须做一些别致有趣的内容，紧紧抓住自己的目标受众。根据我们的游戏经历，马上就想到了动作类游戏中的《怪物猎人》、《暗黑破坏神3》等名作。我们决定就做一个像《暗黑破坏神3》打BOSS一样的游戏，但和它不同的是：怪物的AI要像《怪物猎人》一样灵敏多变。于是《马它马它》的雏形就这样诞生了。

此外，我们还进行了以下的思考：对于一个单纯的打怪游戏，进行到中后段玩家会觉得疲累跟厌烦，于是我们加入了宠物系统，而在宠物系统中加入了真正的卡牌元素：玩家可以在无聊的时候进行宠物对战及养成，让玩家在任何情况下都有东西可以玩。

这款游戏我们很注重美术的表现力，最开始我们选择用像素风，但是我又觉得像素风表现张力不够，然后经过多次修整及改动后，形成了现在的风格，我叫它“风格式伪像素风”。开发过程中虽然心情很愉快，但是其实还是有很多困难的，由于游戏的规模远远超出我们团队的正常能力，工作量就是第一大难题。曾经有人觉得网络游戏很好做，并且说COC一类的游戏1个月就能完成，实际则不然。游戏是一个整体，其中的环节包含了方方面面，只写功能当然好写，但是每个功能相关的东西不计其数，往往一个模块一天就写的差不多了，而此后的一个月都看不出做了什么，但却一直忙个不停。


▲跨平台独立游戏“马它马它”。

最后就是资金的问题，我们经过商量过后，决定不寻求投资，要问我为什么，其实连自己都不知道为什么。我们放弃了待遇优厚的工作，而选择了自己做喜欢的游戏，期间其实压力很大，压力可能来自于方方面面，家庭、生活、社会等等的压力会一直伴随着我们，可能这就是所谓的“痛并快乐着”。

Q “马它马它” 有哪些独特玩法和令人激动的体验呢?

A 德义：我按照几个主要的层面给大家介绍一下吧

美术风格：

美术采取了一种独特的仿像素风格，这种画风比传统像素风要清新明快，是我们精心尝试、改动无数次得出的结果，期望能让大家眼前一亮。


▲“马它马它”的独特画面风格。

战斗机制：

根据团队成员的喜好，我们想把“马它马它”打造成一款通过2D画面呈现《怪物猎人》刺激感的动作游戏。我们更多的大胆尝试都在怪物AI上，苦下了一番功夫之后整个战斗感觉更加刺激了。


▲刺激的BOSS战。

宠物系统：

宠物系统也是整个游戏的一大亮点，采用了现阶段流行的简易RPG“卡牌游戏”模式。不同


▲《马它马它》的宠物设计上色稿。

之处在于，我们加入了真正的卡牌元素以及阵型的排布：每只宠物都有独特的特性，在阵型与特性的搭配之下，玩家可以动脑搭配出无数的组合方式。我们特意为宠物对战做了竞技场，玩家可以与不同玩家在竞技场里进行决斗，不断攀升自己的等级，从而得到更好的待遇。

武器系统：

这次我们制作了可以替换的 4 种武器：单手剑、大剑、大炮、弩。每种武器都会有不同的特点和不同的操作模式。如果某些怪物用一种武器不好打，那就尝试用其他武器吧。以后的更新版本中我们会陆续增加新武器，让整个体系更加丰富多彩。



▲丰富的武器系统使BOSS战深度提升。

装备系统：

装备参考了怪物猎人的技能系统，装备套装可以触发很多技能，让游戏的内容非常丰富多彩。



▲丰富的装备。

养成元素：

对于玩家不愿意进行激烈战斗的时候，完全可以体验我们的养成系统。种菜，烹饪等系统一定有您喜欢的。

未来计划：

这款游戏的未来会陆续更新新的怪物，好友系统，巅峰竞技场，新的宠物等许多精彩的内容，敬请大家期待。



▲这...这不是神兽么？

“马它马它”开发工作已经处在收尾阶段，即将开始测试，希望大家能够多多支持。

Q 和大家聊聊你开发之余的个人爱好吧！

A 德义：我的个人爱好就比较多了。最喜欢的就是游戏、唱歌、烹饪、国学。当年我上学的时候算是叱咤风云的校园歌神，演出几十场总是有的。其他爱好还有摄影、徒步等等。

令我印象最深刻的还应该是在学校唱歌的日子吧。作为“歌神”的感受？可能是光芒比较闪耀（笑）。去哪都有人认出我。不过学校这地方，人走茶凉，当我不再是学生干部的时候就会没人理了，嘿嘿。唱歌的爱好一直都保持这，现在偶尔玩一些唱歌的 app。

我觉得音乐跟各种艺术都是相通的：对一种艺术欣赏水平高一点之后会触类旁通，其实这些经历和体会对我之后做游戏也是有很大的启发。



▲K歌达人–德义的个人页面。

（地址：http://okehero.com/main/showUserZone.action?userId=375272#）

Q 经过了这么多年的游戏策划和开发，可否给怀有独立游戏梦想的玩家们提供一些建议？分享一下独立游戏开发过程中的一些心得？

A 德义：对于游戏策划和设计，仁者见仁智者见智，每个人都有不同的看法，我的观点也是一家之言，希望可以给大家做一个参考。

制作游戏，首先我们要明白我们要做的是什么，重要的点在哪里？比如我们拥有雄厚的资金，那我们的游戏就要讲究速度跟通俗，越多人玩到，上手越快才是最重要的。如果没有充足的成本和强力渠道手段，我们就要做一个有特色，并且容易在其他作品中脱颖而出的游戏。

这里也有一个建议，给想要尝试做独立游戏的朋友。就是需要先想清楚目标和相关细节再动手制作。尽管原有的计划在实际操作过程中一定会反复修改，但是之前想清楚的核心内容越多，之后反复修改的量就越少，这是缩短工作时长最有效的方法。

比如在游戏设计上，首先也是从需求上出发，一旦需求跟趣味上产生了分歧，我可能会选择优先照顾需求，这可能跟很多人的想法有不同。之后就是讲究“一气呵成”，永远要知道核心的玩点是什么，每一个模块都是为了核心而存在，不能为了添功能而添功能，或者看到别人有我就也要有。要想清楚一个模块在游戏中的位置和起到的作用，我觉得这才是把握游戏最重要的部分。

再谈到技术选型问题。任何工具，无论有多时髦、多流行，也并不代表它是万能完美的。就和人一样，各种游戏开发工具也都是各有所长的。如果违背了实际情况和需求去跟风选择技术工具，往往事倍功半。比如团队选择用 Flash/AIR 来开发，就有以下几个考虑：

一、团队比较熟悉 Flash，了解其中的很多开发细节

二、Flash 有非常完整的游戏制作流程跟方案，可以极快速制作游戏

三、游戏规模比较小，不需要考虑内存使用问题

四、游戏效能要求不高，当时的 Flash 完全可以胜任

很多人是从技术入手去开发游戏的，我觉得也未尝不可，但是真正一款好的独立游戏应该是从游戏本身的体验入手的，先定下核心游戏体验，然后根据自身情况去选择技术、美术风格、游戏机制、系统的取舍等等。按照这样的流程走下来，才能使整个开发过程更为顺畅。还没定项目的规模，没定各种基础的东西就去研究上层的手段是有点本末倒置的。

我的流程是，先根据团队实力定项目规模，再定类型，然后选择目标人群跟定制游戏的卖点，大致商定美术风格，设定主要的核心系统跟一些周边的模块，删减不必要的模块或者增加必要的模块，定制制作流程，最后再开始制作不迟。

此外就是求多不如求精，任何团队的能力和游戏开发成本都是有限的，与其做很多模块不如把一个模块做精。还有对细节要严格要求。可能对于玩家来讲，一个刀光画成什么样子并没有太大的区别，但是我一直想要把游戏达到我的标准，在游戏制作过程中，由于大家的疲惫，很容易得过且过，很多东西就不再修改，但是我一直提醒自己，眼光要像最开始面对这款游戏一样，一直挑剔地制作，可能不会有人知道我们的 UI 已经整体改过 4 次，我们的美术风格也改过 3 次，我们的怪物动作整体调整了无数次，但是我相信，严格的态度会让产品体验变得更好，更出色。

最后，就是别把做事的冲动去当做天赋，想要制作一款好玩的游戏，毕竟还是需要一定时间的积累的。开始制作之前一定要多看多想多了解，想清楚自己的目标并从核心到手段考虑好了再动手去做，免得大家长时间的努力往往因为前期考虑的欠缺而付诸流水。

Q 最后和大家说一句话吧！

A 德义：游戏是我的生命，带给过我许多感动，而我也将用我的人生去谱写关于我自己的游戏——做一个优秀的独立开发者！



▶3KRealms工作室LOGO。

東瀛采風

停车费贵过工资！东京通勤真相调查

在城市形态方面，东京可以说是亚洲大型城市的典型代表——高密度的人口导致房价高昂、交通拥挤，并因而促使轨道交通成为通勤主力。那么东京人究竟为何宁愿选择坐电车上班，而不是开车上班?

发达的轨道交通自然是东京人选择电车的重要原因，无论是公司高管还是基层小白领，都已习惯挤电车上下班。但这并不代表人们乐于挤电车，事实上，对于东京人来说这也是无奈之举。

东京已经实现了“步行5分钟之内必有电车站”,但乘坐电车上下班的速度并不快,步行、等车加上换乘的时间，大部分上班族的单程通勤时间都在1小时以上，单程2小时也不在少数。乘坐电车的体验也不是那么愉快，虽然没有北京上海的高峰期恐怖，但是在早高峰期大部分重要站点也要被挤成罐头。上班路上坐在电车上玩PSV、3DS只是我们这些异乡小市民一厢情愿的想法，大多数时候只能缩着身体，腾一只手出来玩手机。这也是日本手游火爆而掌机开始衰落的原因之一，能够在电车上轻松玩掌机的，只有非高峰期放学的中小学生们。此外，乘坐电车的费用也不低，一天往返1000日元很普遍。这样算下来，一个月在通勤费上就要花两三万日元。

既然乘坐电车如此辛苦，为何东京人不开车上班？理由很简单——开不起！

按照日本人三十四万日元月薪的常见工资水平，买一辆车是很容易的事。日本的汽车售价比美国略贵，比中国略便宜。最畅销的普锐斯、卡罗拉等车型，不到半年的工资就可以买一辆。东京发达的轨道交通给我们造车的错觉是“日本人好像都不怎么开车”，而实际上，日本平均每户的私家车保有量为1.08辆。但人均收入最高的东京，反而是日本所有都道府县中汽车平均保有量最低的,平均每户0.481辆。而保有量最高的福井县、富山县和群马县都是平均每户大约1.7辆的水平，也就是说越穷乡僻壤的地方汽车保有量越高。虽然，汽车的保有量跟钱无关，只跟使用汽车的便利度有关。东京之所以汽车户均保有量不到一半，而且其中大部分汽车处于闲置状态，主要就是因为汽车使用不便。

在日本买辆车很容易，但是拥有驾照却很困难。一半驾校的报名费用在30万日元左右，与中国的驾校一样，他们不仅教你开车，还叫你应付考试的技巧。考试也分为笔试和路试，为了严格杜绝马路杀手，笔试与路试都很难，补考三五次是常态，补考十次八次也很正常。好不容易拿了驾照，终于可以买车上路了。两三百万日元买个车很容易,但养车的成本却很高。首先是年审，日本是两年审一次，每次10万到20万日元。然后是每年交一次的税（相当于我们的车船税），根据车龄，一般为4万日元一年。这些费用虽然也不低，不过毕竟是一两年才一次，真正的开销大头是停车费。

首先要到当地警察局进行泊车注册，证明你有地方停放自己的车辆。东京大部分人住在郊区，停车费并不是太贵，每月1万日元即可，但通常住宅区的车位太少，只能停在几个路口开外的大停车场里。如果你想开车上班，那么东京核心区内写字楼及周边停车场的停车费将会让你彻底打消念头。在新宿等写字楼集中的地方，某些停车场每小时停车费高达1000到1500日元，上不封顶。上一天班要交一万多日元停车费，一个月20几万日元，对于普通工薪族来说相当于所有的钱都拿来交停车费了……

办公区超高的停车费是大部分工薪族选择电车通勤的关键原因，买了车只能在周末出游用，这对于东京人来说很普遍。而即使是周末出游，用车成本也不低。大家都抱怨中国高速收费高，其实日本



的高速路费更坑爹。短短10公里的市内高速就要750日元。城际高速会便宜一些，不过折算下来也要每公里将近2元人民币，是国内高速路费标准的2到3倍。另外日本的油费也比较高，一般每升150日元左右。

即使你能够忍受高昂的用车成本，日本的狭窄道路也会让你失去开车的兴趣。在东京核心区，很多主干道都只有单向两车道，而且路口非常多，很多时候都是一脚油门下去，速度还没起来，就到下一个路口等红绿灯了。东京街头行人如织,加上建筑密度高,电车轨道多,留给汽车的道路空间实在太少。很多人将日本小型车受欢迎而大型SUV被冷落归结为日本人热爱环保，其实另外一个重要原因就是道路太窄，开小型车穿街走巷以及停车相对便利。当然也只是相对，在一些老城区里开车，面对无处不在的行人、自行车、摩托车、凸出的广告牌，其驾驶感受并不比国内的老城区强。

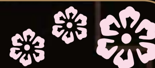
即便高昂的用车成本已经将自驾车通勤者降低了一大部分，东京的交通情况仍然不容乐观。虽然堵车程度比起国内一线城市会好一些，但也相当要命。症结就在于道路狭窄以及十字路口太多。不过与国内相比的优点在于，东京堵车时交通秩序井然，一般看不到抢道、插队等现象，所以刮蹭事故较少，不至于加剧拥堵。

总的来说，东京就是一座围绕轨道交通建造起来的城市，在它的城市发展思路上就在压制汽车的使用。这是城市人口密度过高的无奈之举，纽约、香港等同类城市也都是因为相同的原因导致以轨道交通为主的现状。公共交通的舒适性永远比不上私家车，但是在一个极度拥挤的城市，人均交通资源占用量必然降低，用私家车通勤就成为一种奢侈。





日本血汗企业，每月工作 600 小时！



日本媒体最近公布了“第三届血汗（黑色）企业大赏”，总共有 9 家公司出现在名单中，其中赫然有一家动画公司——A-1 Pictures。名单公布后很快成为网友热议的话题。

日本动漫行业的低收入和高工作强度早已不是什么新鲜事，本栏目也在之前探讨过这一问题。虽然工作强度都很大，但是跟血汗大厂 A-1 Pictures 比起来都是小巫见大巫了。据报道，该公司部分员工一个月的工作时间高达 600 小时，也就是说，如果全月无休的话，平均一天的工作时间也要达到 20 小时！！这完全是把人往死里逼的节奏啊！实际上，这家血汗大厂也确实把员工给逼死了。今年 4 月，一名 20 多岁的男员工，因为受不了超高工作强度而自杀。

A-1 Pictures 对于动漫迷来说应该不是一个陌生的名字，他们的代表作如《妖精的尾巴》、《刀剑神域》、《魔笛》等都堪称上乘之作。没想到这些都是苦逼动画人用生命做出来的作品。

除了 A-1 之外，上榜的还有不少知名公司，包括光学设备知名企业理光、JR 西日本、秋田书店等。最令人大跌眼镜的是，东京都议会也赫然在列。据说其入榜的理由是对女性非常不尊重，因此被评为女性最差职场。以前有一系列关于日本议会打架的视频大家可能也都看过，女议员内衣被扯飞的场面很带感的哦……

日本厚生劳动省大臣田村说，血汗企业已成为日本严重的社会问题，“若坐视不管，日本将没有未来。”

除了以上 9 家上榜血汗工厂外，日本还有 4000 多家被标榜为血汗工厂的企业。据厚劳省定义，所谓的血汗公司，是大学毕业生入社后三年离职率过高、常接到投诉或发生过职灾的公司。具体分为三个类型，第一类是“淘汰型”，规模一千人的公司，每年录取 200 名员工，一年过后就有半数以上被迫“主动辞职”。第二种是把员工往死里用，工资低、工时长，即 A1 的类型。第三种则是“失序型”，职场环境混乱，常发生权势骚扰、性骚扰等事件，也就是东京都议会的类型。

日本的血汗工厂不一定是业绩不佳，很多是根本本不想培养员工，纯粹把新人雇来压榨所有的劳动力。据《朝日新闻》报道，日本最新调查结果显示，供职于日本民营企业的 20 至 29 岁年轻员工，有四分之一的人认为自己的工作单位是“血汗企业”。

虽然日本社会正走向老龄化，但每年应届毕业生数量也在增长。从 1990 年的每年 40 万人左右，增加到现在的 55 万人左右。年轻人就业难，是血汗企业大量出现的原因。此外由于日本采取终身雇员制，缺乏人才的流动，优质职业没有足够的新职位提供给年轻人，也就导致其只能在血汗企业里就职。若打破终身雇员制，可能会带来暂时失业的阵痛，但是却有利于创造更多就业机会。尽管如此，没有几个日本政客胆敢提出这种提案，因为会打破无数人的饭碗，招致强烈的社会反弹，对于自己的政治生涯无疑是一种自杀行为。





半工半读：学费重压下的社会常态



上面说到了日本的应届毕业生就业问题，下面来聊聊日本大学生的学费问题。

日本的大学学费实际上分为两个部分，一个是入学金，大约一年 20 万日元左右。看起来不是很贵？在入学金之外，还有一笔课程费，根据公立或私立，这笔费用差别很大，比如公立的东京大学，一年是 50 多万日元，而私立的早稻田大学，一年要 130 多万日元，某些人气较高的科系需要 170 多万日元。学费最贵的通常是医学系，私立大学的医学部每年学费高达 600 万日元。

虽然日本的家庭平均收入有 500 多万日元，但一年将近 200 万日元的学费也是一笔很沉重的负担。而且很多家庭有多个子女，这笔开销就更加吃力了。

不仅大学学费贵，大学还没上，就要首先交一笔报名费。考大学时，报一所大学就要交四五万日元，为了保险一般要报 10 所学校，这样一来就是四五十万日元。每年的报考费对于大学来说是一笔很重要的收入。比如明治大学每年在这方面就能赚 50 亿日元。

日本大学的学费基本上是年年涨，特别是今年提高了消费税之后涨幅更大。所以学生打工赚钱是很普遍的事。日本的大学也提供了金额不低的奖学金，但是因为不像很多欧美国家一样有丰厚的校友捐赠，日本的奖学金更像是助学贷款，学生毕业后是要逐步偿还的。提供奖学金的主要机构是日本学生支援机构，有大约 130 万人使用他们的奖学金。有些奖学金还要支付利息，只有成绩特别优秀的才能得到无息奖学金。





日本大学生们除了要承当学费压力，还有巨大的租房压力。日本大部分学生不住校，都是租住在学校附近。如果是在东京上大学，那么每个月的房租平均开支在 6 万日元左右，这还是以合租为前提，如果是独居成本更高。各种开支意味着大部分学生都要打工赚钱，迈入大学校门的那刻起，也就迈入了底层职场。常见的是快餐店、餐馆、便利店，时薪一般只有 900 日元左右。下课后打工到深夜，周末继续打工，这样一个月下来也就是挣十几万日元左右。只能基本解决自己的房租与生活开支，学费还是要靠助学贷款与父母帮助。所以大学阶段对于很多日本年轻人来说是相当辛苦的，毕业后还要面临就业难与还贷款的问题，这大概也是多年来日本内需不振的重要原因。

日本奇祭：治疗痔疮有奇效？！

日本的节日庆典众多，由于对历史文化的保留极为注重，很多传统节日都保留了下来。大部分节祭都是正常的祭天祭地祭神明，但也有一些叫做“奇祭”的奇葩节日。

日本奇祭的内容与形式之怪异，时常令人感叹岛国人脑洞之大真是亘古相传，不过这些奇祭其实在日本也是属于猎奇文化，大部分人都是难以得见的。日本有十几万座神社，总有一些神社有着独特的奇祭。其中就有一个神社的奇祭是围绕“痔疮”！

每年农历6月1日，在栃木县茂木町的国神神社就会举办以祈祷治愈痔疮为主题的奇祭，今年这项活动大约有70多人参加。现代上班族长期久坐于电脑前，痔疮这个难言之隐困扰着很多人。所以这个奇葩祭引起了很多人的好奇。按照传统，想要治疗痔疮的人，只要在这一天洗干净屁股，前往国神神社，吃那里出产的鸡蛋，就能够有明显好转。

痔疮奇祭在栃木县有着悠久的历史，在1988年曾一度中断，后来在大久保正义等热心乡民的号召下，在2012年正式复活。



参加该仪式，首先要到洗手舍里，那里有一个白花岗岩，叫做“洗屁股之石”，在上面洒两次水，然后转身屁股对着石头，合掌，一边念念有词，反复念三次之后，做出用屁股上下磨蹭石头的动作。然后身着白袍黑帽的主持者要朝着石头施礼，仪式就算是结束了。在一群人面前扭动屁股，就好像宣告自己长了痔疮一样，实在令人尴尬。参加仪式的过程，就像是挑战害羞的行为，结束后周围的人会拍手祝福。

据说痔奇祭原来的真正传统是要把裤子脱掉，毫无遮挡地在“洗屁股之石”上摩擦。但是考虑到现代人做不出来这种事，所以就改为形式性的做个动作。参加完仪式之后，可以带几个神社出产的鸡蛋回去，吃鸡蛋，祈祷痔疮痊愈，这样整个过程就算结束了。过去在这个地区，鸡蛋是一种高营养价值的贵重食材，平常是舍不得吃的。到了插秧结束的世界，辛苦工作的农民用吃鸡蛋来奖励自己，同时希望吃鸡蛋能够治愈因为干农活而长出来的痔疮。这就是痔奇祭的由来。







日本凶宅凶猛，够胆住可月赚百万！

最近关于“在日本住凶宅可月赚百万日元”的消息在网上疯传，据称，由于凶宅越来越多，很多房产中介为了把凶宅卖出去，想出了“招人住凶宅”的主意。只要你敢在凶宅里住一个月，证明里面确实没鬼，更不会发生意外，这样就能赚100万日元。这消息在网上传开后，很快成为网友热议的话题。各种勇士纷纷报名。不过后来的消息显示，这只不过是中介们的一种宣传炒作。

虽然凶宅体验员的工作不一定是真的，但其中所反映的事实却是客观存在的，那就是凶宅的数量越来越多。据报道，在东京的中心城区，某些装修精良的100平方米豪宅，价格只要2000万日元，却依然无人问津。原因就是其凶宅的身份。

东京的凶宅大量增多，原因是自杀率居高不下。自杀的人留下的房子，就被称作凶宅。也有不少凶宅是孤寡老人独居的房子，这些老人往往在不知不觉中去世，而这种房子也就成了凶宅。这些凶宅的售价不到市价的一半，甚至只有三分之一，仍然很难卖出去。

很多购房者担心在不知情的情况下买到凶宅，因此曝光凶宅的网站应运而生。“大島てる”就是一个凶宅网，他们用谷歌地图标出了东京都即周边地区的凶宅，详细记录了凶宅的地址、事故种类及发生日期，还有照片。大島てる本身是一家有170多年历史的老字号中介公司，社长在多次收购物业与土地之后，意外发现某地曾发生意外。之后他意识到曝光凶宅资料的必要，于是创办了凶宅网。

虽然日本人崇尚科学，但是对一些传统也抱着“宁可信其有”的态度。日本的很多民众都热衷于风水玄术，对凶宅这种风水不好的地方非常忌讳。前Square Enix社长和田洋一，就曾因为请香港风水师算出原总部风水不好，因此决定举社搬迁。不过随着经济的低迷，也有不少手头拮据的年轻人，为了有片瓦遮顶，专门去寻找价格便宜的凶宅。不过大多也只是租而不是买。通常凶宅的租金也比市价便宜一半。



日本陪酒小姐：比公务员更受欢迎的工作

随着《如龙》新作的公开，将会有哪些新的酒店小姐成为玩家关注的话题。通过《如龙》、《梦幻俱乐部》等游戏，我们能够一窥夜总会陪酒女郎的生活。虽然一提起这个行业，就很容易被归类到风俗业，但是实际上陪酒女郎也是一个很受日本女性欢迎的热门职业。日本某媒体曾在2009年面对女中学生做过一项调查，在评选出来的40个热门职业里，陪酒女郎高居第12位，远高于“公务员”(第18位)和“护士”(第22位)。

在日本，陪酒小姐被称作“酒店公主”，可以说是一项正经行业。在女中学生们看来，成为酒店公主，能够有时髦的打扮，每天开心唱K喝酒还能获得丰厚的报酬，是一份不错的职业。此外，不少与酒店公主有关的电视剧，也将其描绘成辛苦奋斗并跻身时尚名流圈的职业形象，增添了一份灰姑娘的色彩。

日本至今仍是发达国家中男尊女卑思想最严重的国家，女性在就业上处于明显劣势。20多岁年轻女性找份靠谱的工作并不容易。比起出入高级写字楼的OL，陪酒小姐的收入高得多。在歌舞伎町管理多家俱乐部的三浦健太郎表示，他们俱乐部的30多名陪酒女郎，每晚平均收入170万日元，相当于普通OL好几个月的工资，甚至比很多明星的收入还高。因此也有不少明星过气后转行当陪酒小姐。从陪酒小姐爬到名流圈的案例也不少，比如在野民主党国会议员太田和美就当过陪酒小姐。这种经历不仅没有给她的政治生涯造成困扰，反而大受选民喜爱，可见民众对此行业的接受度。

据统计，在东京就有1.3万名陪酒小姐，普通陪酒小姐的年薪在1000万日元左右，而知名度高的陪酒小姐年薪可达3000万日元。这样的收入级别已经高于日本的大部分女艺人。比如AKB48中收入最高的篠田麻里子，年收入也不过5000万日元。





由于收入不菲，很多白领丽人白天上班，晚上就换上时尚性感的服装，到夜店里当兼职陪酒小姐。据统计，有30%的陪酒小姐是白领兼职。客人到夜总会消费，找陪酒小姐陪酒首先要按小时付费，而消费的酒水价格更是市价的五倍以上。

日本七夕祭：与爱情无关

这是一个令人尴尬的事实：对中国传统文化保存最完好的地方，基本不在中国大陆，而是在港台、其他华人聚居地以及日本。以节日祭典为例，很多中国的传统节日，因为商家们的商业炒作需要，早已失去了原有的意味，变成一味迎合顾客心理而捏造出来的新含义。其中很典型的一个例子就是七夕节。

中国传统的七夕节又名“乞巧节”，主要是女性祭拜七姐，制作各种食品和传统女红如刺绣等，也会制作其他传统手工艺如中国结、剪纸等。这个传统被侨居到世界各地的华人完整保留了下来，其中也包括受中华文化影响巨大的日本。

七夕节从奈良时代传入日本，牛郎织女的传说在日本也广为人知。七夕在日本原是朝廷贵族的祭祀活动，又称乞巧奠。从江户时代起，才成为一种民间庆祝活动。从明治时代开始，日本七夕从农历改为新历7月7日，而对该传统保持最后的北海道、仙台等地，为了同时拥护新历与传统，因此将时间定为8月7日，与农历时间尽量贴近。







日本的七夕祭与爱情无关，过去是祈祷女性织布手艺，后来女性不再织布，七夕祈祷的愿望也不再局限于手艺，而包含了各种心愿。大人和孩子聚在一起，在五颜六色的长条诗笺上写下愿望和诗歌，连同用纸做的装饰品一起挂在自家院内的小竹子上。庆典结束时，这些供品将被放到河里顺水漂走，以此象征着自己的心愿能够到达天河。

日本的七夕祭中，最有名的当属仙台七夕祭。每年的这个时节都会吸引大量游客到来。整个仙台到处都是各种彩色短笺、纸衣、风幡，以及华丽的千羽鹤。纸衣代表“乞巧”，风幡代表天河，纸钱褡则表示商人要多赚钱。在傍晚会举行七夕游行，抬神轿、花车，鼓笛队伍等。七夕祭的前夜会有烟火大会，燃放12000发的烟火点亮灿烂夜空。而七夕游行会有40多个团体参加，2000多人合力演出。

文 Toratorado　编 时雨　美编 小瑟

东瀛采风
深度特稿

业界中间层
——日本中古游戏市场小谈

说起日本的游戏玩家，在大家的印象中，他们收入颇丰，能第一时间玩到最新的主机，第一时间享受正版游戏的福利，但就是在这个“老牌”发达国家，就是这群“土豪”玩家，却远不像我们想象的那般“先进”。矛盾的日本人就像菊与刀的两面，即使收入水平足以支持日常的游戏消费，他们仍然格外钟爱一个词——中古。



“中古”即我们俗称的二手，不论是中古主机还是中古软件，都在日本游戏地图中占有一席之地。回忆起在日本的留学生活，印象最为深刻、同时也对生活最为便利的有三：百元店、便利店和中古店。百元店提供廉价实用的必需品，便利店提供方便就近的各项服务，而逛中古店不仅能满足生活的需求，淘货本身也成了定期的消遣娱乐。我所在的城市是一座因大学而建立的学园都市，远不如东京、阪神那般繁华，但也更能代表普通日本社会的一般情况吧。记得距离学校5分钟脚程的范围内就有两家主营游戏的书店，中古游戏几乎都要占据半壁江山。出国前XBOX360正好因为三红寿终正寝，到日本以后，因为没赶上办网络宽带送PS3的活动，心中不免产生落差，自己后来购买的PS3和Wii居然都是中古品。在游戏方面，虽然一些超级大作我也曾零点首发（小地方几乎不用怎么排队），但基本上除了某些包含诱人预约特典的游戏以外，我仍会较多地选择中古品，即使买到不怎么如意的“雷作”，也能第一时间再转卖出去，倒是找回点以前花5块钱看CG片头的感觉。想要收藏游戏的话，除了一些发行量实在有限的极品，大量廉价的初回限定或豪华版，包括光荣那些大块头的TREASURE BOX也都在中古市场现身，当然身价有的早就跌去一半以上。所以那时候回家路上顺道跟小伙伴们去“市场调研”一番几乎成为“日课”。

无所不包的中古市场

“中古店”虽然在名义上仅仅是二手店、跳蚤市场，但实际上不论从规模还是管理上看，都是极具日本特色的商品流通市场。我们先来看一下日本中古市场的整体状况。

各类中古店规模有异，既有综合的大型中古店，也有专业性较强，贩卖单一商品的中古店，比如中古汽车专卖店等。拿综合中古店来说，可供选择的商品可谓包罗万象，从家具、大型家电、奢侈品等贵重品到几十日元的扭蛋、几日元的TCG卡片等小物件无所不包。具有一整幢楼规模的大型中古店十分常见，虽然卖的是“旧货”，但是店内绝对整洁如常，服务甚至更加周到细致，有的营业时间能到深夜3点左右，经营规模甚是惊人。

整体而言，不论是实体的中古店还是从事中古贩卖的网络电商，都体现着日本社会严谨、诚信、规范的风气。首先，即使是二手商品，中古店依然能做到明码标价。其实重点不在于针对售价的明码标价，重点在于对收购价的明码标价。一般店内会针对重点商品，比如较为流行的新游戏、经典的手办等张贴收购标签或海报，有些还会印制每月宣传册，对所营商品分门别类标注收购价格。当然，这里也必须提一下，中古店也是有炒作嫌疑





的，比如对于某些预约情况良好的热门商品，还未发售就标出高于售价数倍的收购价格，在实际上不可能有人出售的情况下，无疑推高了同类在售商品的贩卖价格，从中得利不少。另外，不同的中古店收购价格存在的差异实在不小，其实中古商品定价想来也是一件麻烦的事情，需要大量实时变动的情报，所以买卖二手物品也要货比三家，有时有心的话甚至能从这边倒卖到那边赚点外快（好孩子请勿模仿）。其次，真正保证中古市场健康有序发展的基石是对于中古商品品质的保证。良好的保存和管理带来了不逊于新品的品质。一方面日本人生活中对于物品往往就能做到悉心保存，中古店收取过程中也会经过仔细查验并且重新包装加以保护。最后，透明的价格背后是真实品质的反映。对于中古品的定价，除了上面说的统一收购价以外，根据成色的不同，其价格也会被进一步区分（通常明码标价收购的需达到“美品”要求，不能有过多瑕疵），最终的价格是通过减算的方式计算出来的。比如 amazon 的中古书，内页会非常详细地标注书的状况，比如破损、污渍等等；游戏店的中古游戏，一道不明显的划痕（自然是不会影响正常使用的）一般意味着 100 日元到 200 日元左右的折价，缺少说明书或者盒子有破损都会明确标记在价格牌上。我个人买的 Wii 就是中古品（当然买回来也就玩了 MH3 一个游戏），就因为缺少保修卡，得到了不少的优惠，作为一个常年没有行货主机的玩家，一方面信任老任的品质，一方面想问：“保修是什么？”。

日本有序的中古市场之所以能够发展壮大，源于日本一方面已经形成循环利用资源的良好环境，另一方面处理废旧物品的成本非常之大，所以整个社会就达成了供给品质优良的中古品和强大中古市场需求的微妙平衡。

无处不在的中古游戏



接下来具体谈一谈中古游戏的情况。中古游戏（基本上也适用其他 ACG 商品）的流通方式多种多样，玩家间可以通过日本雅虎等网络平台直接流通，也可以利用格子铺买卖（严格意义上格子铺也是中古店的一种，并且管理也很规范，“格子主”也都很有爱，会按主题布置自己的格子，甚至有的根本就是以晒，不是，展示为主）；贩卖中古品的零售商们，既有专门的中古游戏专卖店，也有各大设置中古游戏专柜的书店，当然也少不了以网店为媒介从事经营活动的电商。

前面已经提到，日本中古市场的发达得益于供求两端各自旺盛的活力，放到游戏市场尤甚，不论是硬件还是软件，除了上文提到的明码标价、品质优良以外，流通的便利所带来的（中古）市场扩张在经济（日本游戏业）不景气的时期是极为重要的。也许大家在国内都有通过网络出旧入新的经历，尤其通过游戏买卖和交换结识新的玩友，不失为一种乐趣。不过随之而来的不便、风险也常常让人肝肠寸断，例如小城市的玩家不仅没有同城面交的机会，还面临暴力快递的风险。在一些中心城市，则可以由电玩店承担中转的职责，通过收购和出售二手游戏在盈利的同时给玩家提供一个较为放心的平台。日本的中古游戏基本也是如此，但不同的是，这些经营中古业务的店铺大都具有较大的规模，多为连锁企业，并且并非单纯的游戏店铺，书店和家电企业通常也会自营游戏业务和中古游戏买卖活动，所以不管在多么偏远的地区，这些书店、家电的连锁多少都会有所涉及。

另外，中古游戏价格其实是非常市场化的，由于竞争激烈，虽然厂家与商家都希望游戏能够保值，但是值崩的新作在中古市场自然更是一泻千里，而口碑良好的佳作，中古价格甚至直逼新品（差价几百日元比比皆是），当然，也不乏《怪物猎人 3rd》当年由于新品全线断货，中古超过新品定价的现象。

如中古商品从业者的一般规范，这些从事中古业务的游戏经营者也会标识收购价格，也就是说其实我们也是能看出他们的利润的，通常口碑越好的游戏他们的利润也越低，有时候甚至怀疑他们收来干嘛；口碑差的游戏虽然卖得便宜，但是收购价更是白菜，也让人怀疑这个价格卖出去干嘛。总之这是一个相对透明的市场，最起码根据本人多次交易，标示的收购价全部都是靠谱的。



暗流涌动的三方博弈

中古游戏市场显得生气勃勃，玩家也因为得到实惠而乐见其成。但是这看似双赢的景象背后却不得不说是暗流涌动。没错，要提到的便是利益受到损害的游戏厂商。新品软件贩卖事实上是不如中古软件利润率高的，硬件更是如此，所以对于游戏零售业来说，中古市场是整个游戏市场健全的重要一环。

但是，对于游戏产业的上游，游戏开发商来说，中古市场毋宁说是一块毫无收益还会影响其游戏销量进而影响报表的罪恶之地。历史上不乏游戏公司对游戏中古店的诉讼行为。例如SCE、SEGA、CAPCOM、KONAMI、NAMCO、SE对中古店的联合诉讼，官司一直打到最高裁判所，大家记住，最高裁判所的结论通常都与最普通老百姓内心的结论是一致的，所以这次也无例外，游戏公司败诉，中古游戏不仅得以继续生存，而且有了最高裁的判例，甚至可以说得到了强力的保护伞（日本虽为大陆法系国家，但最高裁的判例在实务中与法律几乎等同）。



但是游戏厂商依然拥有反抗的手段。廉价版的软件便是反制手段之一。厂商用廉价版来压缩中古市场的生存空间，但事实上，廉价版的存在无疑让玩家产生了等待廉价版推出这一选择，反过来也会影响通常版，尤其是一些二线游戏的销量，厂商的策略，在抑制中古这一层面上似乎显得有些本末倒置。因此最有底气的任天堂几乎不会推出廉价版，因为他有自信自己的软件不会被大量抛售到中古市场，所以做出耐玩的游戏才是王道吧。

以新品贩卖为主要盈利的游戏厂商、以中古贩卖作为重要收入来源的零售商、以买到便宜游戏为目标的消费者，三者需要保持微妙的平衡才能使整个市场向着良好的方向发展，仅仅照顾其中一方或两方的利益都可能造成市场和产业出现衰落的迹象。游戏市场的发达事实上也需要发达的二手流通市场。中古店们在开启另一个次级市场的同时其实也满足并增进了玩家的需求，更好地在玩家和厂商之间起到了“润滑”的作用，在出售和收购中古游戏的过程中，游戏软件似乎比货架上整齐划一的新品们更添了一份人情味。



但是正在游戏厂商想方设法想要对游戏的二手流通采取应对措施时，我们都自然地发现，网络时代的降临似乎自然而然地把这个问题带向最终解决。就像人们过去为如何清理街道上马粪泛滥的问题而头疼，汽车的出现最终导致了马车的消失，前一个问题也自然得到了解决。越来越多的游戏或增加丰富的网络对战模式或强制检测连网更新，一只手掐住了盗版的咽喉，另一只手扼住了二手游戏的要害。未来的趋势似乎更不利于游戏零售业的生存，实体游戏似乎也在走向消亡，当游戏都以数字版形式出现，二手游戏、中古市场和盗版都将变成尘封的记忆。针对这一点，玩家和游戏零售业都还会做出相应的抵抗，从Xbox ONE推出的过程就可见一斑，虽然在大势上我相信游戏硬件和软件生产商将占据未来的主动权，但正如前述，三方的博弈在一定范围内还将持续不少时间，改变传统的消费习惯（尤其是改变日本人）非一朝一夕耳。

既然提到了技术革新对消灭盗版的作用，在最后不由得想小谈一下盗版的问题。尽管自上个世代X360的BAN机惨案以来，游戏盗版现象已经有了很大的改观，但不得不说正版的推广工作依然任重道远。从以前开始就听到并且自己也曾经坚信，使用盗版是国情使然，所谓国情，无非收入水平和版权意识两点。

即使在日本这样的游戏大国、发达国家，普遍物价的高昂也绝不会让日本国民的收入水平提高到完全无视游戏价格的地步。反过来随着我国收入水平的提高和物价的抬升，游戏的价格已经越来越接近其他的一般消费品和娱乐产品，所以我们今天也许更多地在选择娱乐方式罢了，最起码收入水平已经不是阻碍正版的最主要因素了。

而版权意识在某种程度上来说是很难自觉形成的。所谓版权意识，无非是随着物质条件的提升对生活品质产生了更高追求这一自然结果的体现，当品质没有因盗版而减损的情况下，去要求人们购买正版本就不符合人趋利避害的本性。知识产权的保护其实是随着工业化的深入而被人为创造出来的一种赋予权利人独占的权利，其背后就是国家或者说社会设计出来的制度保障，如果一个社会反复将反对盗版寄希望于公民自身素质的提升，我认为这本就是一种不负责任。所以我们必须认识到，版权的保护首先应当是国家通过强化立法和严格执法进行的外部制约，消灭了盗版生存的土壤，民众的版权意识提升不过是一种副产品罢了。一个从小没见过盗版的孩子自然有着无上的“正版意识”，这也就能解释为什么老外总喜欢在中国购买盗版光碟这一事实，没有制度保障就没有所谓意识！事实上，在缺乏监管的死角，即使是日本也同样泛滥，比如DS世代的R4，对于游戏软件的管理已经相对到位的日本对于烧录设备却没有很完善的监控和处罚措施，导致通过烧录设备复制游戏的设备一度在秋叶原公开贩卖。因此，只要是缺乏强制力的角落，都会滋生侵权的现象。

另外，打击盗版推广正版需要良好的市场环境作为配套措施，本文说介绍的中古市场就是很好的支持。当玩家能够很方便地在购买游戏的同时以透明、合理、准确反映市场行情的价格非常方便地出售自己的二手游戏，相较之下购买盗版反而显得不那么理智了，所以多管齐下的市场治理和自由开放的市场建设才能指明游戏市场灿烂的前景。

秘密花园

人物外观篇

《最终幻想ⅩⅣ重生之境》国际服在2013年8月27日正式开服。本作在回炉重制后可谓凤凰涅槃，在这一年间拿奖拿到手软，同时也为Square Enix交出了十分漂亮的财务成绩单，在目前SE的游戏战线中可谓风光无限。虽然是系列里少有的MMORPG，但本作作为一款《FF》，依然保持着超高素质的游戏体验。其中的美术设计部分也可谓业界翘楚，相信每一位身处艾欧泽亚大陆的冒险者都曾经被游戏中精美的装备、绚丽的环境所吸引。本期秘密花园，就让我们通过本作的原画设定来一探艾欧泽亚大陆的风情。

游戏中将职业分为“class”和“job”，可以简单的理解为下级职业和上级职业。在class的设计中，我们可以看到角色的武器装备设计较为朴素和真实，并不见得多么华丽，但是职业的装备都能够很好的展现出职业的特点。而job装备设计则十分的华丽，且每一个上级职业的外观几乎都能从系列中找出原型。区别与以往的《FF》作品，本作作为一款MMORPG，不仅每一件装备都包括项链和戒指等首饰都需要在外观上有所表现，按照制作人的要求，其装备外观设计还需随着玩家的游戏进度存在一个线性的变化趋势。不过这也就导致了在游戏初期，玩家发现装备简直丑的无法直视……


■枪术士


■各class外观


■弓术士


■幻术士


■咒术士


■各job外观

BOSS篇

相信《FF》粉丝对系列中的召唤兽再熟悉不过了。在本作中，召唤兽被称为“蛮神”，作为接受玩家挑战的BOSS而存在。每一场蛮神讨伐战斗十分有特色，BOSS的外观也都展现出了强大的压迫感。在游戏中，玩家无法单独挑战蛮神，必须通过4人或者8人的合作才能与蛮神抗争。每位蛮神几乎都拥有能让玩家们瞬间全灭的招式，不仅演出华丽，也给攻略期间的玩家们造成了极大的麻烦。


■伊芙利特


■巴哈姆特


■拉姆


■泰坦


■岚神迦楼罗


■霜之女王湿婆







风景篇

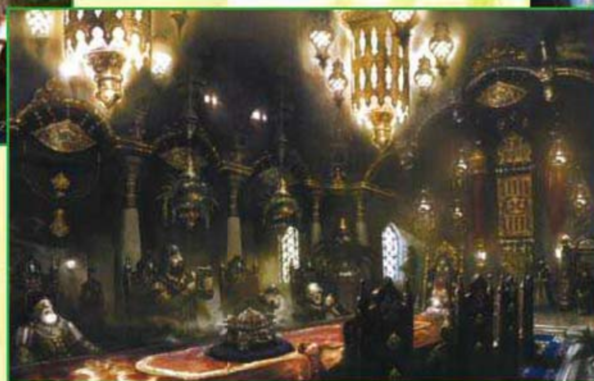
制作人在开发游戏时曾经表态,《FF14》并没有根据现实中"国家"这一概念来设计游戏中的风土人情,而是强调了"地域"的概念。也就是说,在艾欧泽亚大陆中,我们看到的更多的是地缘文化,而非现实中特定某个国家的文化。游戏的自然风光以及城镇建设风格鲜明独特。乌尔达哈的豪奢、利姆萨罗敏萨的滨海风光以及格里达尼亚的静谧,很容易让人深陷其中——几乎每个玩家都曾在游戏攻略途中,放下手柄或键盘,欣赏动人的BGM和如梦似幻的游戏风景。

概念图篇



▲为PVP系统创作的原画,本作的PVP系统也是游戏的支柱内容之一,但是一直修正到国际服2.35版本时PVP系统才相对平衡。


▲格里达尼亚冒险者公会里的作战会议。


►乌尔达哈王政厅的会议,萝莉女王和控制着实权的大臣们。

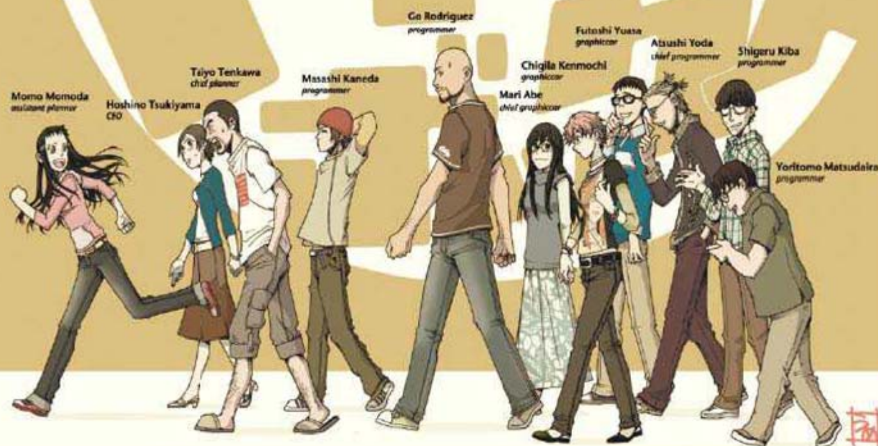


▲天野喜孝大神为本作创作的游戏封面,一看就知道是《FF》了。

漫·游·UME的玩具箱

动漫秀

We Love Game!!



文 徘徊之风 编 哪尼 美编 NINA

少有的漫画家夫妻



说到漫画家夫妻，人们第一时间想到的应该是武内直子和富坚义博这对“璧人”，《食梦者》里的苍树红和平丸一也也算是二次元的典型，不过这对、些夫妻是各自有自己的工作，真正夫妻共同制作漫画的例子并不多见，较为闻名的漫画家夫妻有《我的主人爱作怪》（これが私の御主人样）的原作者まっつー和作画者椿明日，可惜他们最后劳燕分飞，留下的两部漫画也不得不在剧情未完结的情况下被迫腰斩。

同样，在日本的漫画业界涉及商界战争的作品有不少（“岛耕作”系列、真相夜线、食梦者……），涉及游戏的作品也不少（猎人、刀剑神域、加速世界……），但是涉及游戏开发的商战漫画却是少之又少。

本文要介绍的正是一对独特的漫画家夫妇——由小泽高广和妹尾朝子组成的漫画家组合“うめ”（罗马音为

UME，是“梅”的意思，后文为了方便阅读，统一将他们称为“UME”，以及他们赖以成名的游戏商战漫画：《东京玩具箱》和《大东京玩具箱》。



■大东京玩具箱

虽然有着这样多的特别之处，漫画家毕竟不是娱乐明星，他们就如许多普通日本漫画家一样，没有显赫的出身、没有跟随什么著名漫画家而出道，也没有如谏山创那样一炮而红的话题之作，却是走出了一条异于常人的漫画之路。



▲夫妻组合的漫画家——うめ。

在成名之前，UME的遭遇可谓乏善可陈。妹尾朝子颇为怀才不遇，长相平凡的她一直就是立志从事漫画创作，读书时的专业也和漫画相关。1998和1999年，妹尾朝子先后以《Nonverbal Communication9821》和《ダブルブッキング》入选《周刊Morning》所举办的34、35届“千叶彻弥赏”（由讲谈社于旗下青年漫画杂志《周刊Young Magazine》与《周刊Morning》各自评选出的，专门为了奖励新人漫画家所设立的奖项。与角川社的漫画新人大赏、集英社手冢赏及赤冢赏齐名）的候选名单，但都止步于一般部门“入选”和“准入选”阶段。

直到2001年，妹尾朝子与爱人小泽高广组成了UME组合，再度向“千叶彻弥赏”发起冲击。小泽高广担任原案以及制作画稿中的3D背景，妹尾朝子则负责绘画主要人物，材料的搜集和选定则是由两人合作负责，上午讨论剧情走向，下午小泽开始写剧本，大约到下午三点再一次和妹尾朝子商讨确认，之后制作草图（也就是大家熟悉的NAME），再经由编辑数次的来回修改后定稿，形成了夫妻档的基本合作模式。

皇天不负有心人，2001年他们终于凭借着搞笑漫画《卓袱台健太》（ちゃぶだいケンタ）获得了“千叶彻弥大赏”，从而正式踏上了连载作家的道路，新作虽然不能和《浪客行》（井上雄彦）、《苍天航路》（李学仁/王欣太）、“岛耕作”系列（弘兼宪史）等等顶梁柱式的作品相提并论，但是轻松逗趣的风格还是让《卓袱台健太》在连载之初得到了读者的认可。如果一切就这样发展下去，UME大概会成为一个不错的连载



▲搞笑漫画《ちゃぶだいケンタ》。

漫画家组合，仅此而已。他们与游戏的缘分大概也只存在小泽高广的PS2里。只是世事的奇妙往往都在人们的意料之外，一次偶然的机会，令这对之前与游戏业界无甚关系的恋人与游戏结下了深深的“羁绊”，用漫画来为我们展现游戏业界在百花齐放的背后，精彩、真实而又难得一见的实际境况，最终走出了一条异于常人的漫画道路。

要“打倒岛耕作”的商战漫画的诞生过程

以小学生为主人公的作品《卓袱台健太》在连载了三年以后，因为低龄化套路而无以为继。连载被迫腰斩之后，UME必须寻求新的主题思路。他们本来打算继续向更低龄化的年龄层进行挖掘。然而在这时，《周刊morning》编辑部方面提出了一个宏大的企划——“打倒，岛耕作”（注：“岛耕作”系列是日本国民级漫画，是讲谈社《周刊morning》的重要台柱之一，讲述了主角“岛耕作”在日本电器巨头“初芝”中几经浮沉的晋升之路，深入细致地刻画了日本人引以为豪的家电业界的洪流变迁与职场文化）。当责编向UME提出建议时，顿时这对漫画家夫妻陷入了苦恼之中：妹尾朝子一直从事着漫画工作，而小泽高广也没有多少“系着领带当上班族”的经验，严肃的业界和上班族话题对于UME来说实在是个沉重的考验。

“灵感往往就如一闪而过的火种，资质和素养是可供燃烧的薪柴，要捕捉更多的灵感，在平时就要充实自己的柴房。”著名作家刘墉曾用这样的比喻来形容灵感与素材之间的微妙关系。小泽高广努力地寻找灵感的契机，但是了解了苦思冥想而无所得的时候，灵感的火种就在偶然的机会下点燃了他脑海中满满的、名为“游戏”和“漫画”的柴火。

当时的小泽正热衷于玩PS2上的一款JRPG游戏《魔王与我》（ボクと魔王），该作品以漫画的故事演绎风格深深吸引了小泽，及后在偶然的机会下，他在杂志上读到了这个游戏的制作人川野忠仁的采访。随着制作人一次次地提到涉及游戏情节画面的制作秘闻，熟稔剧情的小泽高广感到仿似置身于游戏开发的现场，连日来脑海里积


■《ボクと魔王》

累的素材在一瞬间被灵感的火种所点燃——“这么说来，游戏制作人也算是上班族！”

他将这个想法告诉了小学馆编辑，得到了从上而下的认可，但是问题很快就出现了，他们的责编几乎不玩游戏。不得已，这个企划在杂志内部流转，各级别的编辑都给出了意见，整个过程十分艰辛，也为未来埋下了不安的因素。在企划的初期，编辑就提出了“电车男”、“秋叶原”、“女仆咖啡厅”、“三次元”等等当时得令的动漫游话题，尤其是在20世纪的前几年，女仆咖啡厅的概念大行其道，“您回来了，主人！是！”声声软语让一众宅男（也包括小泽高广和编辑）心动不已。于是在取材的初期，苟延生存且又充满朝气的G3工作室就注定和楼下的Cosplay女仆咖啡厅结下不解之缘。

虽然编辑的建议给开了个好头，UME还是带着惴惴不安的心情，开始了为期近十年的游戏业界取材之旅。在此之前，UME并没有太多的取材经验，《卓袱台健太》因为是搞笑漫画，所需要的实际取材并不是很多。对游戏业界一知半解的小泽高广和妹尾朝子在取材之初，只能从图

书和游戏中积累撷取灵感。

世嘉神作《世嘉嘉嘉》(segagaga/ **セガガガ**)给予了UME很好的参考。这款以游戏制作为主线的创新作品虽然本质上是一款回合制RPG游戏，内容却涵盖了游戏开发的多方面要素：游戏开发、除错、发售、开发新主机、开发者内部的理念冲突等等，展现了游戏者的智慧理念和热血理想，UME也从中得出业界的基本感觉。



▲世嘉神作《世嘉嘉嘉》

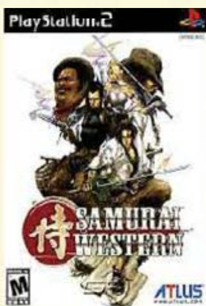
图书不仅是UME了解游戏业界的途径，更成为了他们敲开业界大门的敲门砖。当时描写游戏业界的作品并不多，由新清士撰写的《游戏开发最前线"侍道"是这样制成的——ACQUIRE制作2课的660日战争》(《**ゲーム**开发最前线「侍」**はこうして作られた—アクワイア**制作2课**の**660日战争》)成了UME取材的重要来源。从这本书里，一个活生生的游戏业界第一次呈现在UME的眼前，ACQUIRE这家从一个最初只有三个志同道合的朋友组建的小作坊到创造出"侍道"、"天诛"等经典作品的著名工作室，可算是"游戏梦"的一个正面教材。



有了以上的作品，使UME对业界不再是一面迷惘，不过无论是游戏还是书籍，都只是间接得来，要创造出生动而现实的形象，必须要知行合一。

在制定取材计划的初期，UME第一时间想到了ACQUIRE，他们从ACQUIRE官方网站上找到了联系邮箱，并发出了请求采访的邮件。没想到不到一个半小时就得到对方的积极回应，双方一拍即合，UME受邀前往东京都千代田区外神田的ACQUIRE Corp.总部。

这是UME第一次真正踏足游戏开发工作室，当时还在ACQUIRE社担任"侍道"系列导演的中西晃史(后跳槽到卡普空，担任《生化危机 启示录》的导演)主要负责接待了UME。在那家中型的游戏公司里，新鲜的职场环境让夫妻俩大开眼界之余，处处都有取材的地方，使得人设和剧情主线的铺设迈出了一大步：工作室内的地板随处可睡，所以入内必须换拖鞋或者光脚，这被引用为"G3工作室"的雏形；工作室内设有里面有矮脚食桌的专门游戏对战房间，则是成为了"Solidus Works"中行为乖僻、却对天川太阳充满执念的AM2局局长——仙水伊鹤的办公室。ACQUIRE正在制作带有面向海外性质的"侍道"系列最新作——《西部武士 活剧侍道》，中西晃史解密了制作面向海外版本的秘辛令UME发现了极佳的矛盾点。比起以成果说话的游戏开发，漫画连载更看重过程，连载中因为各种原因草草结尾的例子比比皆是，因为关于游戏开发的漫画并非传统的"王道"漫画，随时会因为人气原因而腰斩，UME因此决定在剧情里先不加入"从零开始"的开发游戏的情节，转而是以《武士厨房 海外版》的开发为契机，塑造了G3工作室与由"SE"以及"KONAMI"等现实大企业糅合而成的业界龙头Solidus Works之间，天川太阳和仙水伊鹤这对发小兼宿敌之间的纷争。



▶《西部武士 活剧侍道》

除此之外，作为描写游戏业界漫画，"东京玩具箱"里面作为主力出现的游戏以及其开发过程，同样得到了ACQUIRE工作室的实际指导："G3工作室"的唯一自主开发作品，也是早期贯穿前后故事的重要游戏——《武士厨房》，是在《侍道》开发团队的帮助下，以《侍道》为模板继续深化而成；后期"G3工作室"与"电算花组"合作开发的游戏《绝望学园》(**デスパレートハイスクール**)，其富有特色的"次元转换系统"并非空中楼阁，而是UME在参加ACQUIRE实际企划会议，从中得到的灵感，其后又借鉴其开发模式，一点点逐步形成"60秒钟演示时间"、"世上最长的三分钟"和"萌X燃的射击游戏"等等主要情节的构想。

在取材的过程中，UME遇到了一个有趣的现象，"有部分配置需要变更"这句话就像是神奇而悲催的咒语，当导演说出来的时候，员工们都不约而同地流露出各种疲惫和感叹的神态，让小泽高广有了强烈的代入感。而后来随着他与越来越多的游戏业界人士接触，乃至参与了"KONAMI学校"的入学体验，这种亲切感越发明显。他将游戏业界的开发模式与自己的漫画作者模式对比结合，"除了那些大企业，发行商和中小型开发者之间的关系，与出版社和漫画家之间的关系十分相似。正是基于这种亲切感和认同感，使得UME不再是个门外汉和旁观者，可以踏入游戏开发者的思维领域，做出真正属于游戏领域的作品。

符合灵魂的渴望 与不断退让的结果



■米光一成

有一个游戏业界人士在早期就给了UME良好的启示，之后一路帮助着他们前进。这个人叫做"米光一成"。米光不仅是游戏和映画业界人士，曾经担任过"魔导物语"和"噗哟噗哟"等著名游戏的企划和监督，后来更担任日本著名私立大学——立命馆大学的映像部教授。在从Compile和Sting这两家著名游戏企业的企划部主任位置离职之后，米光一成开始致力于数码化技术的推广活动。

2004年10月，米光一成自费在"池袋小区学院"举行了名为"数码内容工作法"的讲座，慕名而来的大多是游戏和映画业界的企划和编剧，乃至一些渴望在这方面发展的学生，由于是一般讲座，大家都穿得很轻松休闲。不过其中也混入了一对衣冠楚楚的夫妻，这便是刚开始为"东京玩具箱"取材而不断寻找契机的UME。在得知有游戏业界人士举行公开讲座的时候，UME欣然前往，他们不知道游戏业界讲座的出席者没有那么多的讲究，出于对讲者的尊重，他们穿上了正装，闹出了些小插曲。不过这反而令米光一成注意到了这对特别的夫妻。

米光一成在讲座开始之前给大家做了个游戏：他让大家去想象以"**ち**"音开头的圆形物体，然后去除那些人尽皆知或者是重复的发想，剩下的组词中就有妹尾朝子的"血泡"(chimame)这样出乎大家意料，又能引起"这样也行"的共鸣，这样的发想被米光引

申为“能带来商机的构想”。妹尾朝子的回答成为米光一成的讲座最佳的答案之一，米光一成也为UME推开了游戏业界的大门，他们之间结下了友谊。米光一成不仅向他们引荐了饭田和敏以及《铁板阵》的开发人远藤雅伸等资深游戏人，在UME一步步的成长过程中，米光一成都直接或间接地起到重要的作用。



■远藤雅伸

UME将这段趣事写进了《大东京玩具箱》里，成为了SOAP第一次审查会议中分道扬镳后的男一和男二之间直接交锋的导火线。当然，小泽高广还别具匠心地找到了另一个符合主题的词语“团队合作”（**チームワーク**，chi-muwa-ku），而这种意料之外却又情理之中的创意，后来被小泽高广归纳成一句话：“符合灵魂的渴望！”

很多玩家也许都曾幻想过，要是自己设计游戏将会加入怎样的元素。当平时热爱的游戏变成漫画里主题，自然令小泽高广兴奋不已，摩拳擦掌要将自己对游戏构思用在新作品的创作之中。



“东京玩具箱”系列的背景算不上宏大，处处展现着业界竞争的残酷与梦想之间剧烈碰撞。故事主线围绕着秋叶原地区内一家为了生存什么活（包括柏青哥的CG动画、手机游戏和网页等等）都接的小工作室“Studio G3”里，一心想成为女强人、几乎不玩游戏的“手机战士”迷——月山星乃，因为过于出色招致无能上司的嫉妒而被外放到这家随时会倒闭的小公司，认识到了曾经有着辉煌过去的天才制作人——天川太阳，后期加入的一腔热血却能力不足、对“师匠”天川充满崇拜的百田桃，以及一众围绕他而聚拢的开发人员。开发者面临的大环境压力、游戏开发过程中内部的剧烈摩擦，像只能靠量产手机游戏而勉强发工资的G3工作室，依靠同人游戏起家、高效的背景下隐藏着自卑一面的电算花组等等工作室与发行商MMG，如何在内斗不断、处于风口浪尖的综合性游戏大厂商SOLIDUS WORKS的挤压下闯出一片天，在游戏开发的过程中，两个价值观完全不同的人如何迸发出强烈的“火花”（包括爱火……），既写出了业界表面华丽的外衣，更刻画了故事中涉及到游戏开发过程中的各种解释也没有只用文字带过，UME细心地设计了各种场景，借助新人的视界（前期是月山、后期是百田桃，实际是读者）和前辈的教导去让人真正认识游戏业界的概况，以及其背后充满理想与现实不懈斗争。整部漫画，每个人都在坚持着自己的理想，诠释着自己的“游戏之道”，是一部难得的另类的“燃”系作品！



从小就热爱漫画的小泽从《五星物语》的年表里看到了详细而极高水平的人物设定和机械设计，这在小泽心里留下了深刻印象，养成了他熟读设定资料集的喜好也影响了日后的创作。于是在《东京玩具箱》里，小泽高广为每个人物设定了详细的介绍，务求令每个人都有血有肉；米光一成设计的“RPG游戏角色命名栏”T-shirt成了太阳的个性着装，阿部茉莉的腐女同人游戏，依田桑的退热贴，月山的运动服和工作服等等；小泽参考了ACQUIRE取材和游戏论坛以及twitter上搜集玩家的情况，选取对游戏最有气势的，设计出“我要变更部分程序！”“符合灵魂的需求”天川太阳最具煽动力的口头禅，以及众人口中三句不离本行的“游戏术语”。故事中涉及到游戏开发过程中的各种解释也没有只用文字带过，UME细心地设计了各种场景，借助新人的视界（前期是月山、后期是百田桃，实际是读者）和前辈的教导去让人真正认识游戏业界的概况。

为了令故事更贴近生活，UME融入了很多秋叶原特色，例如不算多的便利商店，很多的女仆咖啡厅，抢先发售未上市游戏的隐秘商店，有着深厚历史的游戏机厅，在妹尾朝子的笔下形成一幅幅ACG圣地的浮世绘。

小泽高广对漫画中的游戏设定同样没有马虎，剧情中令天川太阳和仙水伊鹤两个游戏人声名鹊起，又促使其分裂的经典JRPG“剑之编年史”，在故事中有着详细的故事、人设和世界观；UME还将《铁板阵》、《迷宫之塔》等等曾经启发和承载了不少人游戏梦想的游戏融入到故事中；在征得了Capcom、SE等大型厂商同意的前提下，UME将不少的经典大作稍微“乔装”后打着擦边球，诸如“Devil Mania Combat”（映射Capcom的“鬼泣”），Fantasia Quest（映射ENIX的“勇者斗恶龙”）。小泽高广一如既往将所有游戏配上属于SOLIDUS WORK的背景和设计，配合ACQUIRE所提供的几大游戏思路，组成了故事中不俗的阵容。可以说，《东京玩具箱》是倾注了UME巨大心血、符合他们灵魂的作品，但这并不意味着成功。但凡有看过《食梦者》的人都知道，一本漫画的形成往往意味着许多的妥协，而这很多时候都是编辑的意思。前文曾经提到过，《东京玩具箱》之所以放弃描述从头开发游戏的过程在很大程度上迁就于连载出版的实际情况而作出的牺牲，而这仅仅是沧海一粟。

在小泽高广的原案设定中，最初的设定是谷崎七海担任“G3工作室”的社长，月山则是一头长发、初入社会的热血女青年（也就是后来的百田桃的形象）。天川太阳所担任的制作人，则是夹在处世态度完全不同的上下级女子中间，沟通了两人并且和她们都发生了感情线。这一设定被编辑反对，他们认为这样的设定并不讨好。在技术化的细节上，夫妻之间同样产生了分歧，文科出身的妹尾朝子认为应该将有趣放在首位，希望“即使不玩游戏的人也能有兴趣读下去”；她的丈夫则希望将业界的“里侧”巨细无遗地展现，事实上在漫画连载的角度上，妹尾朝子的主张不无道理。毕竟游戏开发的热血只是短暂，更多的时间是在枯燥而繁琐的工序中度过。但是将剧情高度压缩，减少业界的秘辛而增加男女主之间的欢喜冤家的情愫使得故事在前期欠缺足够的卖点，可以说是



一把双刃剑。小泽高广最初将这本漫画定名为“游戏小子”，遭到了《周刊 morning》总编的吐槽：“除此之外，就没有别的名字么？”妹尾朝子认为用“Toy Box（玩具箱）”来形容游戏机这种蕴含了无尽精彩的娱乐设备最合适不过，但是光是“玩具箱”又似乎欠缺了点什么，由于故事地点选定在东京的秋叶原地区，因此“东京玩具箱”便后来居上。这次轮到小泽不满意了，他认为“东京XX”这类的名字实在太多，为此两夫妻之间没有少“热烈而友好”的争论，这样的争论持续了很久，最终又是小泽高广选择了退让。也可以说，《东京玩具箱》的形成过程就是在不断地协商和妥协之中形成我们看到的最初版，只是一味的退让是否就能获得好结果呢？

至少在销量上来说并非如此。

从打击中崛起！从《东京玩具箱》到《大东京玩具箱》的重生之路

在《东京玩具箱》单行本第一卷开售之前一天，《周刊 morning》编辑部就已经提出了第二卷之后腰斩连载的决定，而第一卷的不算太好的销量使之变成了事实。这当然使个令人沮丧的消息，不过作为已经出道数年的漫画家，UME 还是接受了这个事实。虽然《东京玩具箱》的故事无法真正完成，但从出道开始就与讲谈社合作的他们还是想以其他人气企划的形式继续和讲谈社合作。

但是不知从何时开始，一直担任他们编辑的人员那里就传出了“作者已经不想在这里连载了”的消息，并且在编辑部里迅速流传开来。当 UME 从讲谈社的相关人员口里听到这个消息之后十分吃惊，他们思前想后，觉得应该是自己在博客上因为腰斩之事发的牢骚惹来了主编们的猜疑，但是在这个资讯爆炸的时代，漫画作家已经不会像以前那样一言一行都被编辑保护起来，这些言论反而会令编辑部产生消极负面的情绪。

UME 真切地体会到“菠菜”（“报联相”的日语谐音，即报告、联络、相谈，是日本企业的重要管理方法）所蕴含的重要意，不过事已至此，再多费唇舌也是徒劳，UME 还是怀着忧闷的心情结束了与讲谈社的长期合作关系。

不过，这仅仅是走向成功路上的小插曲，真正的“大动静东京玩具箱”才刚刚开始！

在《东京玩具箱》结束之后，UME 与游戏的故事并没有结束。他们已经成功进入了游戏制作人的圈子。在与这些天马行空的友人的聚餐聊天中，UME（尤其是小泽高广）的心情逐渐走出了低谷，再加上来自各书店职员表示对讲谈社结束不解和对 UME 的支持，使他们重新振作，机遇也随之而来。一次偶然的机会下 UME 遇到了一位游戏公司的人员，他们是在米光一成的讲座上相识。在得知夫妻的处境后，这位朋友热心地为他们穿针引线，与《月刊コミックバーズ》的编辑成功取得了联系，新编辑是为玩家，在读过《东京玩具箱》后，希望以这样有实力的作品来为重装上阵的杂志助威，UME 也对被腰斩心有不甘，双方一拍即合，《东京玩具箱》便移籍到幻冬舍旗下青年向的漫画月刊杂志《コミックバーズ》。虽然离开了讲谈社这个庞大的舞台，对于 UME 来说却是塞翁失马焉知非福，因为在《コミックバーズ》，月刊的工作量比起周刊要轻松得多（月刊每月更新量一般使 30 - 50P，6 话就能形成一本单行本，而周刊每个月基本在 80P 以上，形成单行本所需的话数也大幅增加），新杂志的氛围比起已经模式化、极速化的周刊也积极了不少，有了更多的时间和空间，UME 开始思考怎样将迎接“东京玩具箱”的回归。

新编辑并不希望新作只是前作的简单延续，而是要“与新读者的视角相同，通过加入新的人物形象展示新的故事”，于是，UME 最初不得不舍弃的原设定的“长发热血女青年”成功复活，空有一股制作好游戏热情，却无好创意的女大学毕业生“百田桃”的加入，与天川太阳遥相呼应，使剧情的走向更加多元。

出于版权保护的原则，在将《东京玩具箱》的最后原稿交付了《周刊 Morning》编辑部之后，UME 并没有第一时间在幻冬舍《コミックバーズ》上接续连载。整整三个月的时间里，他们不断与新编辑沟通，新的编辑显然也更能够对故事的深度和趣味有了更好的把握，给出很多的实用性的建议，其实由于叙事风格的问题，即使由周刊变成月刊，具体页数并没有增加多少，而有了三个月时间的充足准备，使得小泽高广获得了更多的创意，展现出更成熟和完成度更高的创意，妹尾朝子则是收获了大量的存稿，并且在画工上更加精益求精。



既然是新生性质的连载，编辑们也希望有个既能承接前文，又能让人耳目一新的名字。但是“2”或者“续”这样的名字难免让人觉得俗套。UME 也纠结颇久，最终还是游戏给予了他们又一个灵感。Capcom 在 1985 年 9 月发行了号称“史上最难的 ACT”《魔界村》，其续作“大魔界村”同样是一款难度极高却让人沉迷其中的游戏。小泽高广终于在“东京玩具箱”前面加上个“大”字，以此来与那些“东京 XX”之类的作品划出界线。同样也借此来表现游戏的魅力和寄予自己的作品也能做到这样的成绩。

2006 年 8 月 24 日，UME 在自家的公式网站“难民チャンプ”发布了一条名为“Reboot（重生、重启）”的消息，而在 8 月 31 日发布的第一话中也是以 Reboot 作为标题，别具匠心地制作了《武士厨房》的 BBS，以用户的留言来代替一般的前文提要。从百田桃口中说出来的“梦想

不是用来当目标，而是用来实现的”，正是 UME 与他们的“大东京玩具箱”重新上路的宣言。

如果翻开《东京玩具箱》和《大东京玩具箱》作对比，便会发现画风和构图都变得细腻，剧情的布局也有了更缜密的布置。这一次，UME 已经做好了要打持久战的准备，也从根本意识上修正了很多前作的错误。之前因为害怕连载会被腰斩而选择不描画游戏从零开始开发的念头被舍弃，前作里大型企业 SOLIDUS WORKS 毫无内患的不合理设定也被修正，开始更加深入刻画配角们的心理特征，很多漫画家其实都并不是最喜欢笔下人物矛盾的主角，妹尾朝子也不例外。在连载“大东京玩具箱”的过程里，一直老练包容、不甚起眼的依田才是 UME 最为满意的人物，其余各人的性格也随着天川太阳这位“勇者”的历险过程不断地展现，使得人物不在流于履历设定表面，而是真正做到有血有肉。

尽管有了充足的准备，但这并不代表《大东京玩具箱》的重生之路就能够一帆风顺。不同于《火影忍者》、《海贼王》这类基本上与现代科技扯不上关系的人气作品，都市类漫画的时代性十分重要，尤其是游戏业界这种站在科技时代前沿的领域，热点变化速度之快甚至超过了漫画更新的速度。在连载《东京玩具箱》的时候，家用机业界的主力依旧是 PS2，剧情里所提到的次时代主机开发不过是 Wii、FS3 和 Xbox 360，网络游戏则是以 MMORPG 为王道，但是到了映画化开始的时候，PS3 的征程已经去到尾声，WiiU 和 PS4 已经开始接过旗帜。在游戏类型上，2004 年是属于 MMORPG 的时代，随着智能手机的兴起，手游已经发展到了一个空前的程度。为了让虽然有了完成度很高的主线剧情，UME 依旧要经常去采风，在“难民チャンプ”博客上，小泽高广经常和大家分享自己的游戏体验，从排队买 Xbox360 到三红问题都成为了 UME 的谈资。

除了不断更新的游戏业界情况以外。随着连载进程的深入，光靠自由自在的两人所画出的存稿越来越少，幸好曾经在《周刊 morning》时期担任 UME 担任助手，份属徒弟的漫画家伊藤静（与那位超人气声优同名，但不是同一个人）向其借出了助手，UME 也终于重新体会到周刊连载时期通宵达旦的艰苦生活。在《大东京玩具箱》连载到第五卷，当主角天川太阳因为自己制作的游戏成为了杀人诱因而陷入困扰的时候，UME 同样也感受到了连载的压力。编辑认为他们对天川太阳如何走出困境的情节安排十分无趣，在不断修改的过程中，截稿日一天天临近，但是始终没有找到有趣的点子。UME 又一次感受到了停载甚至腰斩的威胁，当危机到达顶尖的时候，幻冬舍的编辑给予了他们最大的支持和鼓励，最终凭借着充满“怀旧 X 燃”情怀的《铁板阵》和 100 日圆创造的 9999990 分热话，成功为其度过难关。在这一次次的难关中，承载了 UME 对日本游戏业界的思考也越来越深。

漫画和游戏业界的共同忧虑与人文主义的思考


Misia

在《大东京玩具箱》的连载开始不到半年，妹尾朝子就被查出怀有身孕。2007 年 11 月 25 日，UME 这对夫妻档终于迎来了自己的爱情结晶品。在经历了 36 个小时的阵痛之后，她们的女儿终于呱呱坠地。妹尾朝子在产后三个小时就已经在病房里大口大口地吃起了炖排骨，就连小泽高广也忍不住吐槽妻子，小女儿因为在分娩的的过程中因为外力助产的缘故，出生时后脑勺暂时被拉得很长，外形跟著名歌手 Misia 的经典形象十分相似，童心未泯的 UME 于是将女儿的乳名改为 Misia。

得益于月刊更新和各方面的支持，让夫妻俩可以一边照顾女儿，一边还能兼顾漫画连载，不用长期请助手，使得即使连载的收入不算高也能维持生计。女儿的出生使 UME 更加关注游戏在儿童成长过程中游戏所起的作用。

与一般父母“严防死守”孩子玩游戏的态度不同，在漫画里对游戏与孩子成长之间充满人文主义思考的 UME，则一如在书中一样对游戏抱有开放而中肯的态度，引导自己的孩子正确地玩游戏，从稍微能玩的触摸游戏，再到 PS3 的《风之旅人》（风ノ旅ビト），一如上田文人所开创的不朽名作《ICO》那样，这类没有多少对白（“ICO”中对白不超过 20 句）的游戏，让即使看不懂日文的人也能轻松地游玩。UME 也不禁感叹，这样的有着奇特创意的游戏真是不多见了。

作为前期的一场重头戏，SOAP 第一次审查会议上不仅有关于“有商机的发想”，以及表面上体现了仙水伊鹤和 SOLIDUS 高层之间关于游戏理念的抗争，实际上也是 UME 对游戏业走下去的思考。游戏同质化是全球性的问题，而并非独独国产山寨游戏就能完全体现，即便是拥有雄厚基础的日本游戏业界也难逃窠臼。日本游戏业界同样也面临着创意稀缺的局面，许多经典游戏都在不断地吃老本、透支人气，而一旦有新的游戏热点出现（如近年的卡牌和转珠游戏），都会形成催生各大社生产类似的作品。在故事中天川太阳深知“剑之编年史”系列的极限，想以第四部作品来完结整个“剑”系列，却被视“剑”系


名作《ICO》

列为摇钱树的SOLIDUS高层百般阻挠，然后千方百计将“剑之编年史”不断地延续下去。到了后来，就连曾经年富力强、充满创意的天川太阳都陷入了瓶颈，甚至精神崩溃出现幻觉的时候，却依旧坚守在一线而不知道自己已成为阻碍。UME在天川太阳身上体现的担忧，也是对整个日本游戏业界的忧虑。

游戏究竟是精英主义独裁者控制的作品还是团队协作，在欧美大型企业都在使用过百人的阵容去开发游戏的时候，曾经风光无限的日本游戏业却依旧用数十人去开发大型游戏，人手的欠缺就要靠天才游戏人的能力去弥补，从宫本茂到名越稔洋，从小岛秀夫到三上真司。人们更多愿意记住的是这些天才创作人的名字，当这些天才创意枯竭或者随着地位的提升不得不分心于各种事务的时候，也正是日系游戏走向衰落的开始。

作为深化升华主题的关键人物，身份神秘的卜部・齐格飞・艾迪诺尔的登场是整个“东京玩具箱”的转捩点和暗线，将故事从单纯的热血梦想荡向了更为深入的人文和销量之间的思考。如果说第三卷是对日本游戏业出路的思考的话，第五卷开始则是小泽高广一直为《大东京玩具箱》铺垫的暗线开始走上台面，成为左右故事发展的重要因素的重要一卷。

在日本，关于动漫游的分级以及如何扼制游戏暴力的讨论由来已久，甚至已经上升到政客为之博弈的程度，卜部的出现使得SOLIDUS原本由仙水一人独领风骚的局面大为改变，游戏公司的自我审查和来自机构的双重绞杀，这些源于不玩游戏的人脑袋中想当然的标准会让人觉得矫枉过正，但这就是社会的现实。但凡涉及到孩子成长的问题，总会牵动无数人的神经，作出各种不同的反应。而当审查的结果不理想的时候，摆在游戏制作人面前的，就只有提高年龄限制或是大量删减血腥的部分和情节，从最初百田桃的高跟鞋砸人，到《武士厨房2》的“辻斩”删除，再到“萌X燃”的作品被审查否决，乃至到卜部假借校园暴力案受害者家属的名义通过了EGGS法案，以及在《大东京玩具箱》的后期，UME经常引用了镌刻被在美国马萨诸塞州波士顿的新英格兰犹太人大屠杀纪念碑石碑上，德国著名神学家兼信义宗牧师马丁・尼莫拉的一首诗（忏悔文）“起初他们（纳粹）追杀共产主义者……”。UME一再地使用这样的桥段，目的就是为了探寻在时代变革的洪流中，游戏业界人员应该如何自处。鼓励游戏业界的创作人努力回归自己的最初的本心，找到自己的清楚定位，知道“自己就是个作游戏的，到死也不会改变”。别等到“最后当他们开始对付我的时候，已经没有人能站出来为我发声了。”

业界创新的先行者，步向成功的“玩具箱”

遭到时代洪流冲击的又岂止是游戏行业，在《大东京玩具箱》的第五卷中，同样提到了漫画也遭到严格的自我审查。在传统纸媒行业生存环境日益艰难的今天，即便是贵为“日本国民性文化”的漫画也难以避免被卷入时代的洪流。不过，由于日本这个“书之国”阅读风气良好，而漫画又是阅读人群中的重要组成部分，因而日本传统漫画出版业虽然面临着市场销量萎缩的困境，却依旧如百足之虫，努力要撑过寒冬。

一些有识之士早就认识到，造成传统纸媒读者流失的主因并非人们阅读热情减退，网络媒体的兴起与普及使更多的人愿意阅读电子刊物。这些人并没有对网媒采取抵抗态度，而是加速网络出版的发展和融合，前文提到的米光一成教授便是其中的代表者。经过几年的探索实践，米光一成已经在文学和社会学的书籍出版上取得了突破，想起了在自己讲座上那对有趣夫妻，他敲开了小泽家的大门。

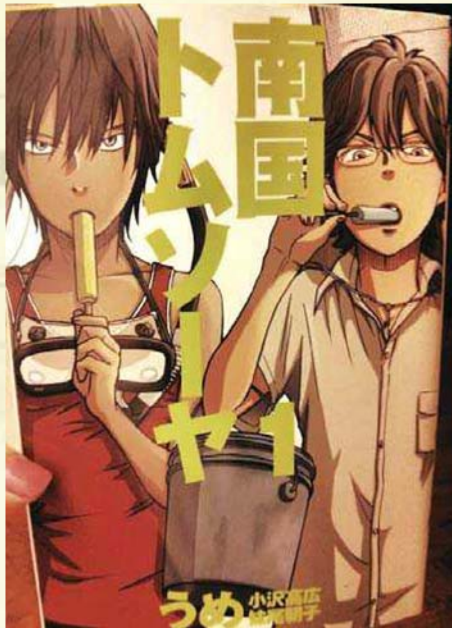
2010年，UME在米光一成的倡议下，加入了网络出版协议。小泽高广先是和米光一成合著了科普读物《谁都能做的电子书 从生产到销售》。继后又将旧作《蓝天取景锁》（青空ファインダーロック）制成了电子书放上了Kindle书店贩卖，UME成为日本首位正式涉足电子书籍销售领域的漫画家。同样，他们也将《大东京玩具箱》的作品陆续放上了Kindle商店，前两本作品迅速登上了青年漫画销量榜的前两位。

一般成名的漫画家都会在新的当行本上市之时在编辑部的帮助下举办签售会，一方面宣传促销，一方面回馈粉丝的支持。而UME也别开生面地在博客中打出了“世界上最早的电子书签名会？”这样的题目。UME开始走出网络世界，在大气电波乃至真人情况下和支持者们见面，这正是他们的成绩的证明。他们几经风波，终于凭借自己的努力闯出了一片天地。

2008年，《大东京玩具箱》获得了幻冬舍“日本年度最佳漫画”奖项，并且在“2008非看不可的漫画”的年度新刊排名中名列第十三，由于幻冬舍的影响力，这个排名已经实属不易。随着在漫画和游戏业界的日渐深入，UME这对夫妻档的名字越来越为人所熟知，甚至随着作品走进了其他国家，《大东京玩具箱》的泰文版、法文版和韩文版陆续出版，其影响力可见一斑。而之所以UME在国内依旧没有大红大紫，很大程度上由于负责出版繁体中文版的台湾原动力亚细亚



出版社，他们的出版物量少质优，从用纸印刷到价格都可以称得上业界良心，但是从号召力、影响力和竞争力上都远远比不上东立、尖端、角川等大型出版社，随着原动力倒闭，受影响的除了《大东京玩具箱》最后两卷以及 SP 卷，还有 UME 最新连载的《南国汤姆索亚》，所幸的是，因为漫画本身的魅力，原动力已经将版权转让给东立，将会重新出版。但这并不足以令大家对 UME 的认同形成阻碍。2012 年《大东京玩具箱》获得由书店店员选出的“漫画大奖”第二名，“漫画大赏 2012”的评选中也获得了第二位的成绩，使得 UME 成功跻身畅销作家的行列。



▲《南国汤姆索亚》。

在去年（2013 年）7 月 30 日，整个“东京玩具箱”系列在历时近十年的连载后，终于顺利在最高潮处落下帷幕。作为人气漫画，其映画化计划随即展开。除了继续做 SP 版的公式书之外，小泽高广还在映画化的剧本改编中担任指导。由于是采用短剧形式（20 分钟），编剧将原本 G3 工作室的人手从 11 人精简到只剩下 6 人，这样一来使得戏份更加集中，人物的个性更加鲜明，剧情也更加有张力，删除了《大东京玩具箱》后期关于游戏暴力的沉重话题，将重点放在了故事里的人们对游戏的热爱之上。



▲Stevens。

在 Capcom、SCE、SE 和任天堂等大型会社的授权和技术支持下，真正地将漫画里虚构的游戏具化，甚至连原创得来的次元转换系统也被实现，虽然只是 DEMO，但在导演的拍摄下显得真实感十足，看着自己的发想变成了实际的游戏，令 UME 兴奋不已。著名游戏音乐人山冈晃制作了电视剧的配乐，用小泽高广来说，映像化无疑是“超越原作”的作品。而在赞助方面，除了已经建立良好互信合作关系的 ACQUIRE 之外，他们还找来因为创造了《智龙谜城》而大红大紫的手游厂商“GungHo”。GungHo 的加入并非一时脑门发热，它们与 ACQUIRE 之间有着深度的合作关系，GungHo 的 CEO 森下一喜乃是 ACQUIRE 的非常务董事。可以说这家在 UME 寂寂无闻时一直支持他们的企业，终于进入成果的收成期。在 TGS2013 上，各大游戏赞助方以及东京电视台联合举办了《东京玩具箱》TV 版的新闻发布会，UME 和要润、宇野实彩子等明星联袂登台为新剧造势，终于完了小泽高广在 2006 年 TGS 上月山之口说出的梦想。UME 的历史将会翻开心的一页。

在连载《大东京玩具箱》的同时，UME 吸取了被讲谈社“役外”的教训，不再死抱着一家出版社不放。他们先是在 2006 年 12 月在角川书店旗下刊物《电击マ王》（后改为《电击マオウ》，即《电击魔王》）上连载《御茶之水 非电力游戏部》（御茶ノ水非电源ゲーム部），在 BIGLOBE 上连载《金融战队ファイナンズ》等作品，在“大东京玩具箱”的连载最后阶段的闲暇，早就交付全稿的 UME 再一次踏上了取材的旅程，而这一次取材的对象，竟然是“苹果教父”——史蒂夫·乔布斯。当然，这并不是第一部以乔布斯为主题的漫画，凭借《罗马浴场》而获奖无数的漫画家山崎麻里改编自沃尔特·伊萨克森（Walter Isaacson）著作的《乔布斯传》漫画版依旧在连载。UME 的连载重点则不仅仅放在乔布斯身上，而是乔布斯和沃兹涅克这两个“Stven”之间关于梦想与成长的故事。

当年在 UME 对 ACQUIRE 取材的时候，作为导演的中西晃史提到了自己的工作，UME 以这些资料设计出了《大东京玩具箱》的男主角“天川太阳”，当后来他们为新作——以“苹果之父”史蒂夫·乔布斯为模板的《Steves》进行资料搜集的时候，妹尾朝子读到了乔布斯的自传，中西晃史、天川太阳的既视感和乔布斯的形象重合在一起，又一个“天川太阳 X 仙水伊鹤”式的故事跃然于眼前，令 UME 下定决心画出这样的故事。《Steves》于 2014 年 6 月 27 日开始在小学馆的《Big Comic Superior》杂志上开始连载。

结语 创新之路

游戏一直是打开“东京玩具箱”的钥匙，也是了解这十多年来 UME 成长轨迹的年表。游戏对于漫画的特殊性决定了 UME 所走的一定不会是平凡的道路，从非三大社主流杂志的幻冬舍月刊《コミックバーズ》，到亚马逊上首位销售自己漫画的日本漫画家，从漫画业界少有的夫妻档组合，到漫画业中少有的描写游戏业界的作品。这对长相和出身都十分平凡的夫妇用自己的创意和坚持，把握住机遇走出了一条梦想之路。虽然是老生常谈，但这不正是我们游戏人或是有志闯出自己一番天地的人最好的例证么？



文 浪燕陵 编 稀饭 美编 anubis

古惑仔3 隻手遮天

Sorry 我行古惑噶

香港黑帮影视这些年

序言

曾经有人说，香港影视在97年前后有个明确的分野。回归前众星闪耀，天才横溢；回归后数支独秀，逐渐迷失。我们记得97年前的《英雄本色》、《旺角卡门》、《跛豪》、《纵横四海》、《新龙门客栈》、《东邪西毒》……这个名单还可以列出一大串，但在97年后，我们可能只记得《无间道》、《功夫》、《扫毒》等寥寥几个名字。

只是，艺术创作毕竟是一件长期沉浸，厚积薄发的过程，用一个政治节点来给香港影视区分出不同时期，显然是过于粗暴和略显马虎的。凡事都需要一个比较的过程，但凡事都害怕被拿来比较。一来，老一点的电影版权相对便宜，我们总是能够在各大电视台里看到，有时候还不止看过一两次，耳濡目染之下，日久生情也不足为奇；二来，在这十几年间，好莱坞正全力向爆米花大片过渡，在大众范围内我们几乎是节节败退，几无还手之力。94年的时候，我们虽然只可以仰视《肖申克的救赎》，但还可以用《东邪西毒》抗衡一下《这个杀手不太冷》，只是在2013年，2014年呢？用《西游降魔篇》斗《霍比特人2史矛革之战》？用《警察故事2013》拼《钢铁侠3》？别逗了，大家的水平早就不在同一个数量级。不是我军没进步，奈何米国发展快啊。

对整个香港影视而言，97回归更像是一个影响心理的外因，顶多只能算是一个自行套上的枷锁，实质问题还是本土的创作力量出现了断层和缺失。不管是喜剧片后继无人，武打片落入巢臼，还是爱情片一蹶不振，赌博片已成往事，很多问题早在97年前就埋下了祸根。

很多人不明白，香港电影和香港电视其实是一气同枝，休戚与共的。当年的TVB艺员训练班完全就是香港明星的黄埔军校，走出了周润发、任达华、刘德华、梁朝伟、周星驰、吴镇宇和郑伊健等几十位一线巨星。当90年代开始，香港电视培养不出像样的演员，亚视和三色台相继走向没落，香港电影的未来自然也可想而知了。



▲许多当年在电视圈混迹的香港演员，如今已经是国际知名影星，但是后继者寥寥。

那么，97 回归对香港影视是不是没有什么明确的影响呢？这话也不尽然。由于社会形态发生了一定变化，在警匪题材，特别是黑帮题材的影视上，97 回归的影响几乎是斗转星移的。在 1996 年横空出世的《古惑仔：人在江湖》，陈浩南一伙当街杀人，桥上血拼，打砸抢烧，一直到最后都没有洗白。到了 1998 年的《古惑仔 5：龙争虎斗》，陈浩南不仅大部分时间都穿着黑西装戴着蓝领带，而且也开始带领社团投身商业，做起正当生意，时代对于电影艺术创作的冲击可见一斑。

如果说《古惑仔》的转变只是系列发展的必然，那看到 2013 年的《毒战》，一股显而易见的妥协就开始植入骨髓。整个故事强势突出了我国公安不说，就连带着纯正港味的杜琪峰，也没有办法回避制片方堂堂正正的内地背景。说白了，大陆有 13.6 亿观众，香港只有 710 万人口，这里面有多少差异，就算数学是政治老师教的，也总能够算清楚吧？

在影视艺术的世界，有一部人是有着单纯的精神洁癖的。对于他们来说，香港影视妥协就是腐化，杂揉就是败坏。他们似乎比制片、导演、编剧和演员都要来得贞烈，宁为玉碎，不为瓦全。幸运的是，有这种想法的通常都只是那些狂热的影评人。事实上，尽管大部分的普通观众也有着一颗怀旧的心，但只要那些电影拍得好看，他们并不在乎逐渐的变味。

所以，在怀念过去的同时，我们还会追看 2011 年的《潜行狙击》，2012 年的《飞虎》，2013 的《扫毒》，以及刚刚在 8 月 25 日首播的《使徒行者》。97 回归后，不管香港影视是迷失、倒退还是变革、创新，中国人要看黑帮题材的影视，首先想到的还是那块操着一口广东腔的弹丸之地。

那里永远都有差佬，也永远都有古惑仔。

（以下内容，除《无间道》与《古惑仔》之外，都尽量不涉及相关电影的关键情节，避免剧透，特此说明）



“对不起，我是警察”
——《无间道》系列


▲天台之上的经典一幕至今仍然屡屡被人提起。

从 2002 年到 2003 年的《无间道》三部曲，在十来年后的今天看来，无疑是香港电影史上璀璨夺目的一个里程碑。在《无间道》之前，香港影视并不缺乏犀利的卧底，例如《龙在边缘》里面的古天乐，《辣手神探》里面的梁朝伟，以及《龙虎风云》里面的周润发。但在《无间道》之后，香港影视演绎的卧底，几乎就只剩下一个类型叫做“无间道”。于是，《争分夺秒》中的谭耀文是这样，《学警狙击》、《潜行狙击》中的 laughing 是这样，如无意外的话，《使徒行者》里面的一些角色，也会是这样。

《无间道》系列的故事，提到的既是“人”，更是“人和社会”。它一边说的是卧底和自己内心的挣扎，一边说的是卧底和这个社会的冲突。系列两大主角，刘德华扮演的刘建明，梁朝伟扮演的陈永仁，都既有一个自己知道的身分，以及一个社会赋予的身分。

在警察局的同僚看来，刘建明是一个仕途亨通，意气风发的刑事情报科高级督察，他办事方式巧妙，屡屡建下大功；但在刘建明自己的心中，以及黑社会老大韩琛的眼中，他终归是那个许下誓言的古惑仔，这些年他被安插到警队里面，拿下的功劳大多都来自韩琛的帮助。

在黑社会的兄弟看来，陈永仁是一个敢作敢为，做事利索的油尖区黑道得力干将，他先跟倪永孝，再跟韩琛，一直都被视为心腹；但在陈永仁自己的心中，以及警司黄志诚的眼中，他始终是那个观察力敏锐的初哥警察，这些年他做着卧底，每天都过着人不人鬼不鬼的生活。

刘建明是经受着社会前程的诱惑，然后寻求内心的解脱。他需要在同僚、妻子面前扮演一个充满正义感的警察，然后在夜深人静的时候，提醒自己是韩琛手下的一名古惑仔。而陈永仁呢，他经受着内心的各种煎熬，然后希望得到社会的认可。他需要在老大、兄弟面前假装一个敢打敢拼的古惑仔，然后在心理治疗的时候，一边享受得来不易的睡眠一边回忆自己的身分。

如果这个系列只有前两部，那陈永仁的人生明显要比刘建明黑暗得多。为了捉住倪永孝，为了捉住韩琛，他两度打入黑帮高层，在这个过程中经历了什么，做过了什么，实在不足以为外人道。后来他为了拿回身分，和刘建明在天台会面，接着就被韩琛安插在警察部门的另一个卧底杀死。他在人生的最后一刻都没有取得应有的公义，虽然在死后终于沉冤得雪，但如果我们抛弃了观察者的视角，那其实他的人生算得上是一无所获。

只是，结合《无间道》的主题，一生坎坷悲惨的陈永仁，其实并不是最受煎熬的那一位。《无间道 3》的副标题是“终极无间”，不少观众表示这一部的叙事混乱不明，但它恰恰是系列三部曲中最点题，也是最有可能点题的那一部。在一定程度上，《无间道》和《无间道 2》都只是铺垫，为了表达“活着的人可能更痛苦”，在刘建明杀死韩琛之后，还必须有一个故事，说说他在接下来的时间内，如何保持自己警察的身分。

陈永仁的突然死亡，让他身上“人和社会”的冲突戛然而止。这种结局只能算是终结，但其实根本没有解决这个冲突。陈永仁在死后取回身分的这个设定，不得不说是带有童话色彩的，因为“死者为大”，所以他不仅跳出了无间道的世界，还幸运地取回了自己的名誉。

于是接下来的所有痛苦，就压在了刘建明身上。他杀过老大的老大，间接杀过老大的女人，迫不得已杀过老大，然后又害死了这世界上最可能理解他的人。但就是这么一个人，刚开始在警


▲梁朝伟饰演的陈永仁。


▲刘德华饰演的刘建明。

察部门中平步青云，后来也免于牢狱之灾——社会并没有给他应得的惩罚，他只可以自己惩罚自己，所以《无间道3》只可能有一个高潮：刘建明要如何杀死刘建明？

在《无间道3》中，刘建明有很长一段时间，将杨锦荣当成另一个自己。但当他开枪将杨锦荣杀死的时候，他才猛然发现，自己杀死的人更像是陈永仁。于是他崩溃了，他只可以幻想出Mary姐，他老大的女人，让他走进无间道的那个罪魁祸首，让她一枪“了结”自己。

最后刘建明坐在轮椅上，敲起了陈永仁熟悉的摩斯密码，终于成功地和那个死去的人互换。但他内心的认知，和这个社会的认知产生的割裂，真的就这么解决了么？就算他的内心已经变成了另一个人，这个社会对他的拷问，就真的全部结束了么？《无间道3》最后没有给出答案，只是给出了这么一段话：“如此等辈，当堕无间地狱。千万亿劫，以此连绵，求出无期。”

有人曾经说过，香港影视最耀眼的卧底是《龙虎风云》里面，周润发扮演的高秋。黑社会的虎哥救了他一命，他为虎哥挨了致命的一枪，虎哥为了救他也对自己的老大拔枪相向。高秋为了兄弟情义受了重伤，最后他说出“我其实是警察”，死在了自己老大的怀中。高秋同样是一个身负矛盾的角色，他知道自己是一个警察，但同时也沉浸在了江湖兄弟情的世界里面。在这样的情况下，他最好的结局终归也是死亡。

但在我看来，《龙虎风云》中的高秋，并不一定比《无间道》系列中的刘建明更加经典。高秋身上的矛盾，只是无法在两个身分中找到平衡，但他内心其实已经做出了选择，社会也没有给他太多的惩罚，除了最后那一记来自警察的冷枪。但刘建明不同，他在前半段时间中是自己难以做出选择，然后在后半段时间中，又要面对社会中随时随地都会出现的质疑。高秋的死有点像陈永仁，都是艺术上相对取巧的终结方式，但真正更有深度的探寻，还是得出现在将死却不得死的故事里。

最后依旧活下来的刘建明，让香港黑帮影视的内涵上升了整整一个台阶。从个人而言，我不一定赞成活着可能比死去痛苦，但我觉得艺术更加贴近生活，不用故意的取巧来回避问题，将更加值得我们去留意和尊重。

重温看点

《无间道》三部曲里，《无间道》是正传，《无间道2》是前传，《无间道3》既有发生在《无间道》之前、《无间道2》之后的补充，也有完全发生在《无间道》之后的真正结局。在《无间道》大红大紫之后，出过一个按照故事发展顺序编排的正序版。虽然这个版本比较容易理解，但我建议重温的时候还是看原来的三部曲。

因为在这个系列里面，导演和编剧的叙事逻辑，会比单纯的故事发展逻辑更加重要。深究《无间道》时提出的一些疑问，可以在《无间道2》中得到详细的解答；《无间道》和《无间道2》留下的一个终极命题，同样会在《无间道3》中得到凸显和升华。

“走错路，就没有办法回头”——《古惑仔》系列

在中国大众电影史上，《古惑仔》可能是迄今为止，造成恶劣影响最为深远的一个电影系列。任何见证过那股旋风的年轻人，都可以数出身边那些被教坏的朋友，这当中可能还包括他们自己。

郑伊健的发型，陈浩南的皮衣，古惑仔的纹身……一切都来得那么地突然。只是，这些事物还只算是标新立异，还没有健全三观的少年，显然都不甘心仅限于此。他们很快就学会了拉帮结派，称兄道弟，抽屉里放进铁制水管，书包里藏好锋利的开山刀。然后，可能仅仅是因为一次言语的不合，甚至只是一次眼神的对碰，他们就抽出自己的武器，轰轰烈烈地投身到了眼中的那个江湖。

他们中间有的人，在后来选择了退出。有的人想退出，却已经没有了后来。还有的人既没有想着退出，也没有想着后来，现在已经不再生活在我们的世界里。

就是这么一个充满争议的系列，在我短暂的二十几年人生当中，至少或单独或连续地看过四次。第一次是在爷爷奶奶家的隔壁，一个大我两岁的小伙伴偷偷递出了两张VCD，我选了封面有着几个拉风青年的那张，然后就不能自拔地进入了那个善恶难分的世界。值得一提的是，虽然当年我已经识字，但却根本不可能知道，那张被我无视了的《满清十大酷刑》，竟然藏着另外一种同样可怕的诱惑。


▲除了电影之外，高度商业化的港漫也把《古惑仔》当作故事题材，进一步扩大了其流行范围。

第二、第三次看《古惑仔》，都是在我人生比较苦闷的时候，首先是高三，然后是大四，几乎都是一次性将整个系列看完。在那些日子里，我每天都希望有一道无所顾忌的刀光，斩开纠缠着我手脚的荆棘，带着血性闯出一个灿烂的未来。

最后，为了整理出一些若隐若现的想法，我在工作稳定之后，又仔细地看了一次《古惑仔》系列。在影片中，那群古惑仔似乎永远都是那么地活灵活现，快意恩仇，但在影片外，我们却大多都已经过了拿红包拜老大的年纪。

毕竟，那种带点危险的叛逆只属于某个特定的岁月。在系列的后几部，当陈浩南逐渐成为只手遮天的洪兴话事人，就算他胸中的热血依旧，也慢慢学会沉稳和内敛，不再一言不合，就掀桌打人。

但又不少当年的观众，可能根本就等不到蜕变的那一天了。

《古惑仔：人在江湖》的开头，有这么一句话：“随着战后一代迅速成长，数以万计的家庭生活在狭小单位中，加上父母为活口忙于奔驰，填鸭式教育制度又不完善，很多少年因此走上歧途。”开宗明义，在故事的一开始，《古惑仔》就已经给陈浩南、山鸡这些人的行为做了一个定性。在这部开场不到10秒就有脏话，不到3分钟就有血腥情节的电影里面，如果仔细留意，还是能够找到很多试图摆正价值观的片段。

例如，神父在电梯里遇到山鸡，苦口婆心地


▲当年《古惑仔》的流行中也包含了对日本黑帮的借鉴和模仿。

劝告他改信耶稣，就这么说过：“你们现在跟的那些大佬，说就是说保你一辈子，放心没烦恼，叫你给他们打生打死，转眼间不就都让重案组抓走了。”

后来巢皮在桥上被砍死，包皮指责陈浩南没有做好老大的责任，陈浩南是这么回答的：“出来做古惑仔，早就准备好一只脚踏进监狱，一只脚去见阎王。我们之前杀死‘巴闭’，他家里人不也就像我们这样。”

到了故事的高潮，靓坤在去给母亲祝寿的路上被一个年轻警察抄牌，他甩出一叠钞票作为罚

款，对那个初出茅庐的警察说："像你这种人，不会有出人头地的那一天的。"结果，最后靓坤走投无路，拿枪劫持着包皮走出巷子，就正是这个看似木讷，做事中规中矩的警察，一枪正中他的眉心。后来在《古惑仔4：战无不胜》中，这个当年名不经传的小警察，居然变成了江湖传闻中威风凛凛的湾仔枪神。

在整部电影里面，陈浩南一伙虽然杀人放火，但他们对付的大多都是恶贯满盈的坏蛋。而且，为了突出这些人死得不冤，或者被打得不冤，编剧都会不厌其烦地安排一个单独的片段来展现他们的"恶"。巴闭被当街杀死，前面就有一段专门说他在浴场里如何横行霸道；靓坤的母亲在厕所被打，前面就出了一整段说她在麻将台上怎样脾气暴躁，蛮不讲理。

整个系列中，我最记得的是《古惑仔4：战无不胜》中的那个场景。

陈浩南到学校做代课老师，在教室里上课的时候，有个叫做"生野"的混混学生很是看不惯他，他劝说无效忍无可忍，走上前去就说："靓仔你看什么？出来单挑呀？单挑呀！打我啊，打啊！"生野靠上来提起他的衣领，却无意中看到了那标志性的纹身，立刻收起了嚣张的表情。

"我打你你打我，又怎样？"陈浩南继续说，"你见过砍人没有？你见过死人没有？你说陈浩南是你偶像对吧，你见过陈浩南了吗？铜锣湾话事人是吧，很厉害对吧？你知不知道他老大被人杀了他帮不到，你知不知道他亲眼看着自己的女友死，却救不到？你知不知道陈浩南现在想着什么？告诉你，他不想做话事人，他不想进黑社会。但是他没有办法，没有办法回头了。"

生野甩手离开，陈浩南继续说："每个人都有偶像，我也有。其实读不读书，我管不了那么多。但是我想告诉你们，走错路，就没有办法回头。"

客观一点说，从刻意教化的段落来看，《古惑仔》系列其实一直都没有放弃宣传正面能量。但在这个系列的故事框架下，所有夹杂进去的正论显然都是徒劳无功的。

第一次看这个系列的年轻人，几乎都会过滤掉这些无聊的段落，只去留意郑伊健有多酷，拉帮结派有多帅，快意恩仇有多拉风。如果他们现学现卖，走上街头，那可能以后都不会再认真看完这个系列。他们更不会去了解，在《古惑仔》原著中，陈浩南青年时期的结局，远远说不上炫酷和伟大。

之前我去探望过一个儿时的好友，他因为背上中过一刀，这辈子都只能躺在床上。我去看他的时候，他已经卧床七年，但跟他同龄的人，才刚刚大学毕业。他的床头还有小学时获得的三好学生奖状，上面的字迹已经模糊，但眼前的这张瘦削脸庞却无比清晰。

我不可能问他是否后悔看过《古惑仔》，在现实中不可能有这样的问题。但我知道，如果他还有机会生儿育女，他肯定不会让自己的孩子，在三观成熟之前，接触到哪怕一丁点的《古惑仔》。

《古惑仔》的主题曲《刀光剑影》是这么唱的："刀光剑影，让我闯为社团显本领。一心振家声，就算死也不会惊，让我血可流下来……"我不清楚面对死是怎么样，但如果一时冲动留下了毕生的遗憾，那流血肯定只是最简单的痛苦吧？

重温看点

《古惑仔》除了正篇的六部，还有五到六部关系比较密切的外传。除此之外，那几年还有不少打着《古惑仔》名头的片子，大多都有着一些闪光点，但大多都拍得不怎么样。如果要重温，建议一口气看完《古惑仔》的所有正篇，然后按顺序补《洪兴十三妹》、《友情岁月山鸡故事》和《九龙冰室》。这样对《古惑仔》系列的发展，会有一个比较清晰的脉络。《九龙冰室》不一定算得上是《古惑仔》的结局，但一定要看郑伊健说的那一句："对不起，我真的想不到，我的英雄形象影响了那么多人。"



▲《九龙冰室》折射出的，是一个黑道人物身在江湖的无奈之处，他人在哪里，江湖就跟到哪里。

再见，那纯粹的江湖义气
——《枪火》

说起江湖，很多人想起的不是刀与剑，不是血与火，而是情与义。在新派五大家"金古黄梁温"笔下的古代武侠世界，大多都是义字当头，一诺千金，为兄弟两肋插刀，为恩仇翻天覆地的故事时有发生。哪怕基本都是虚构，但那个想象出来的江湖，始终还是让每个血性男儿都心生向往。



▲《枪火》是杜琪峰黑帮电影作品的巅峰之一。

然后，这个世界就有了枪。不需要名师秘籍，不需要任督二脉，不需要十年苦练，你只需要有一把枪，就能够随时随地放倒一个彪形大汉。

于是，江湖的法则变了。功夫再也不是至高无上，投入和回报再也不成正比，一个举着柯尔特巨蟒的孱弱书生，完全可以叫板一个练就金刚不坏体的武林盟主。

当江湖有了枪，江湖就变得投机。当江湖变得投机，情与义也就变得没那么扎实了。

现代的江湖多了太多的怀疑和猜忌，即使像《英雄本色》这种至刚至强的影片，也会在中间穿插手下出卖，兄弟反目的戏码。在《古惑仔1：人在江湖》里面，吴镇宇扮演的靓坤更是一语道破天机："什么叫做義，就是我是羔羊；什么叫做忠，就是一把剑插入心中。"热兵器时代被描绘的江湖，虽然依旧喊着情义先行，但在情义前面还排着什么，每个出来混的人都有自己的答案。

说白了，古惑仔的世界，越来越多是黑道，越来越少是江湖。这既是现实，也是应该展现的艺术。要不越来越多人去做古惑仔，这个世界岂不是要乱套？

当然，艺术是高于生活的，艺术总会有异数。在香港回归后的两年，我们看到了杜琪峰的新一部习作《枪火》。因为"枪火无眼，人间有情"，所以叫做《枪火》。

《枪火》的故事比较简单，只有一个转折：黑道老大文哥被人追杀，他的弟弟阿南找来五个人做保镖，顺便希望他们查出幕后的主使人。五个人包括阿鬼，文哥以前的得力干将；阿来、阿信，近来江湖上最为活跃的古惑仔；阿MIKE，神枪手，时运有点不济；阿肥，枪械专家，很尊重阿鬼。五人齐心合力，屡经血战，终于揪出了幕后黑手。就在一切看似要结束的时候，阿南却告诉阿鬼，阿信勾搭上了文哥的妻子……

作为一部通篇都没有夹杂什么正面人物的电影，《枪火》也有反目成仇，也有各为其主，也有拔枪相向，但这一切都只是铺垫，都只是为了突出五位主角最后的情与义。看完《枪火》，你不一定会记得文哥收买人心的本事，不一定会记得阿来摇头时的表情，不一定会记得阿信衣服上的味道，但你一定要记得，也一定会记得，阿鬼最后那个深藏功与名的微笑。

如此重情重义，将黑帮兄弟情谊展现得畅快淋漓的片子，在杜琪峰往后的电影里面，几乎都

已经找不到了。从执导的轨迹来看，杜琪峰虽然善于拍黑帮题材的电影，但是对黑道情义还是持着比较中立的意见。唯有这部《枪火》，他完全不藏匿喷薄的情感，完全不吝啬表达的手段，完全不想让这个故事有着和谐的杂质。

但如果只是这样，《枪火》顶多就是另一部《古惑仔》，另一部《英雄本色》，它不可能成为杜琪峰执导生涯中的巅峰之作。我觉得《枪火》最特别的地方在于，虽然它想表达的是最纯粹的情与义，它有着最需要直抒胸臆的理由，但整部影片却留下了大量需要意会的细节，观众要开动脑筋才能够跟上故事的发展。在《枪火》里面，真正的畅快淋漓不是来自于视觉感受，而是来自每一个观众发自内心的思考和共鸣。

全力以赴，却处处留力；处处留力，却每每惊人。《枪火》里面经常会出现这样的镜头：五人组躲在墙后，屏气凝神地等待着时机，然后突然探出挥枪毙命。这种以静制动的持枪特写，拍出来的其实就是电影背后的那个杜琪峰。


■片中的选角完全偏重演技派。

重温看点

荃湾商场枪战，历时4分多钟，用了85个镜头，大多都是广角。没有多余的动作，没有浪费的枪弹，这段戏完全称得上是酷男摆拍的典范。用尽可能的静态画面拍出最激烈的动作戏，这么多年来几乎仅此一家，别无分号。

“可惜没有时间”——《暗战》

女人跟我说过，她觉得最帅的刘德华，就活在《暗战》里面。她看过《旺角卡门》，但记得的却是张曼玉的长裙；她看过《无间道》，但记得的却是梁朝伟的眼神。只有在看完《暗战》之后，她才长长地吁了一口气，语无伦次地说：“不会有比他更帅的刘德华了。”

我当然吃了点飞醋：“在这部电影里面，也活着最漂亮的蒙嘉慧。”女人笑了笑，然后我就包办了那天晚上的饭后碗碟。

《暗战》的故事，说的是两个男人：一个是刘德华扮演的张彼德，身患癌症只剩下四星期的寿命，回到香港要为父报仇；一个是刘青云扮演的何尚志，警方的谈判专家，为了将张彼德绳之于法，跟他进行了一场72小时的猫鼠游戏。两位男主角斗智斗勇，几乎没有浪费任何一分钟。

蒙嘉慧的漂亮，在于她的角色给男人的幻想留下了充足的空白。《暗战》是一部没有女主角的电影，它也完全不需要女主角。在整个片子中，蒙嘉慧只有短短的四句台词，但恰恰是这些话语，勾兑出了无穷无尽的无奈与惋惜。

那一次在餐厅里，刘德华和蒙嘉慧默默对坐，蒙嘉慧要了点吃的，刘德华只叫了一杯咖啡。蒙嘉慧问：“你不吃东西？”刘德华刚想说话，就开始不断咳嗽，一口血吐在了杯子里面。

“可惜没有时间……”他只可以这么说。“有时间又怎样？”她只可以这么回答。

这是他们最正式的一次对话，也是最后一次对话。然后刘德华就继续回到那条没有归途的路，继续完成自己宿命的，也就是那璀璨的复仇。

如果说蒙嘉慧的美丽来自于无暇的想象，刘德华的帅气就充盈着整部电影的每一个角落。两位男主角中，刘青云的表演同样可圈可点，但在这个故事框架里面，他越是精彩的表演，就越是衬托出刘德华的光芒耀眼。


▲片中刘德华与蒙嘉慧之间展现出的感情，虽然看似并不激烈，却有着极其深刻的一面。

本来，那几年正是刘青云演技沉淀发轫的开始，无论是《全城戒备》还是《一个字头的诞生》，都可以看出他越渐成熟的魅力。但是，那一年的刘德华，配上这个绝望与希望并存的剧本，真是美妙得让人窒息。《霸王别姬》让我明白到男人也能够风华绝代，《暗战》则让我发现，一个男人最帅的时刻，真的可以定格在一个故事里。

后来在一次访谈里面，刘德华也明言，自从拍完《暗战》，他就开始用另一种方式去演戏。在《暗战》之前，刘德华作为一个长得太帅的偶像派，一直都有人质疑他的实际演技，他确实需要一部作品来证明自己。经过1996年《天若有情3》的拍摄，刘德华和杜琪峰有了初步的相互了解，促成了后来合作《暗战》的契机。

在这个集合了天时地利人和的故事中，刘德华展现的不再仅仅是外在的酷炫和帅气，他成为了一个藏着悲伤的男人，他肩负重担却依旧笑得从容，他英姿勃发却步向毁灭，他对这个世界有着不舍却从不迟疑。刘德华的演绎在《暗战》中变得立体，是《暗战》成就了刘德华，也是刘德华赋予了《暗战》最帅气的一面。

在最合适的年华，藏着最深沉的故事，将毁灭前的绚烂尽显在你我面前。这是大家的运气，也是大家的福气。



▲刘德华能够与完全以演技派闻名的刘青云演对手戏，本身就是对他演艺的肯定。

重温看点

在这部电影里面，刘德华一共咳了四次血。他每次咳血都足以让人心痛，也足以让人胆寒。刘青云和刘德华一共对局三次，每次的过程都不一样，但结局却大体相似。悲剧就是将最美好的东西毁灭给你看，这是一部看完就注定心情复杂的电影。

统一人物群像的巧合结局——《机动部队》

《机动部队》作为一个系列，包括两部电影，一是杜琪峰导演的《机动部队》，二是罗永昌导演的《机动部队：同袍》；另外还有四部电视电影，小标题依次是《绝路》、《警例》、《人性》和《伙伴》。六部作品既有关联，也有差异，具体水平参差不齐，以杜琪峰的原作为最佳。

上映于2003年的《机动部队》，是一部相对平实的警匪电影。在这部作品里面，杜琪峰没有强调《枪火》那种过于高远的江湖兄弟情义，也没有突出《暗战》那种过于浪漫的男性复仇史诗，他说的只是两队路上巡逻的PTU，一个大意丢枪的中年警察，以及两批并不算厉害的黑道人物。作为主角的阿展，虽然处理黑白两道的问题颇有手段，但总的来说并没有什么过人一等的能力。在对付黑道人物的枪战中，两队PTU一起合力，也没有谁逞出个人主义的威风。

在《机动部队》出现的那几年，吴宇森、徐克极力渲染的那些个人英雄情结，正逐渐被各种各样的角色群体取代。这不一定是件好事，但一定不是件坏事。个人英雄主义更适合放在传统的武侠片、动作片中，我对吴宇森电影的风格定位，也一直偏向于现代动作类。对于现代警匪影视，既然取人性命的是并不强调技巧和精神的热兵器，那以不同人物组成的群像显然会在发展中逐渐抬头。观众不再需要深究单独的某个人的蜕变，而可以在一个特定的背景条件下，去观察社会中一众立场各异的人们有何表现。

如果说过去的徐克是单纯的动作片导演，然后吴宇森给这类影片加入了枪支和白鸽，那拍《机动部队》时的杜琪峰就是在提出一些新锐的视角。他让自己创造的角色不再是那么地无所不能，然后希望在这样的前提下，说一个既接地气，又能够让人感受到刺激和满足的警匪故事。

在我看来，杜琪峰的这次尝试十分可贵，但并不是完全成功的。因为当一个警匪故事相对平实，就必须面对一个问题：这部电影应该如何设计高潮？如果仅仅只是一个阴谋被挫败，或者是一个黑帮社团被打掉，甚至是正邪爆发一次无可避免的枪战，其实都落入了过往的巢臼。于是杜琪峰运用了一个相对取巧的方式，他让两队PTU，两帮黑道人物和一个丢枪的警察，全部集中到了同一个地方。故事的所有矛盾都在那一刻得到了解决，在同一个时间点上叠加出足够多的事件，自然能够将故事推向一个合格的高潮——而且还可以让巧合演变出一定的艺术性。

但这样的处理，站在剧情逻辑上考虑，真的就是最好的选择么？影视作为艺术，为了完成表达，确实需要一些高于现实的做法。但当巧合的数量超过一定的阈值，虽然制造出来的高潮效果颇为美妙，但真的可以给全部的人物一个稳妥的结局么？

《机动部队》是一部希望做出突破的电影，它并没有消耗太大的投入，却真切地做出了自己的思考。这不禁让我想起《新龙门客栈》的结局，所有的人物被一场袭击集结到同一个战场上，然后通过生死搏斗取得最终的胜利。热兵器时代的群像电影，其实同样可以在剧情逻辑上完成这样的编排。有时候，玩出花样确实很出彩，但如何在突破创新和继承传统中找到一个平衡，其实更为困难。

重温看点

《机动部队》并不是一部十分紧凑的电影，它可以用上整整一组的镜头，来展现PTU阿展的一行如何冲上一栋建筑工地。这种看似浪费镜头的行为，其实一来着重说明了PTU的日常巡逻状态，二来也是给整个故事剧情做好一定的补充。阿展冲上建筑工地之前，跟自己手下的队员有一些看法上的冲突，但随着他一路往上跑远，几个队员还是选择默默跟上协助。《机动部队》的台词并不算太多，它更希望的是用镜头来说故事。于是在字幕徐徐升起的时候，我们记得的往往是那一片片街景，以及随着时间变化的那一番番景象。



■任达华的担纲出演让这部影片有了稳定的主轴心。



■群像式的风格让这部片子有了完全不同于常规港片的观感。



■平实和市井化也本片的一个亮点。

借鉴而出的大成之作——《争分夺秒》

看过《争分夺秒》的朋友都知道，这部播映于2004年的香港警匪电视剧，是模仿了三年前的美剧《反恐24小时》。《反恐24小时》讲述的是一个打不死的小强杰克·鲍尔，如何在24小时内力挽狂澜，将美国从恐怖分子的手中拯救出来。这部美剧的每一集都是讲述一个小时中发生的故事，相对的，《争分夺秒》的每一集都是讲述一天内发生的事情。另外有所不同的是，《争分夺秒》的对手从恐怖分子变成了跨国黑帮，主角也从万年不变的无敌小强变成了三个身分各异的警察。

可以说，《争分夺秒》是那几年香港警匪影视的一部集大成之作，它不一定能够给观众带来多大的新意和震撼，但却可以让我们看到无数相关作品的影子。这部电视剧的三个主角虽然都是警察，但却都代表着一个颇具标志性的身分。发生在他们身上的事情，致敬了无数香港经典的警匪影视。

《争分夺秒》的开篇是这样的：

方中信扮演的冯志伟是西九龙重案组的沙展，离异，独自养着女儿，不时宿醉。正在休假的他收到紧急召回，匆忙中丢失了配枪，然后又机缘巧合地认识了彭慧，而后者正是黑道老大侯文华的女人。

郑嘉颖扮演的黄家辉是刑事情报科的高级督察，确诊脑癌晚期，只剩下30日的性命，他压下病情接受保护候任警队一哥的任务，却还是阻止不了一哥中枪重伤。责任心极强的他，决定要用最后的时间来来力挽狂澜。

谭耀文扮演的杨启东是警察安排在黑帮的卧底，他被黑白两道推着屡屡犯险，然后又不得不面对自己的接头人被侯文华杀死的局面，在自己爱的人及爱自己的人面前，他需要不断做出选择……

随着故事的发展，让观众感觉似曾相识的桥段还有很多。比如警察走投无路时的心态变化，卧底在黑白两道挣扎时的痛苦悲凉，黑道老大和自己女人之间难以名状的感情，以及警队高层若

隐若现的阴谋等等，编剧想要集中表现的港片经典设定真是随处可见。

和大多时长只有一个半小时的香港电影相比，动辄就能拍三四十集的香港电视剧其实是一块非常好的试验田。很多在电影中无法贯彻，或者来不及贯彻的想法，大多都可以放在电视剧中表现出来。电视剧虽然很难投入太过庞大的成本，但在表达的细腻上却更胜一筹，它可以给编剧更多起承转合的空间，也可以给编剧更多舒展想法的时间。而这些，正是很多电影编剧渴望得到的。

近年来的英美影视领域，已经有越来越多的电影人投身到电视剧创作当中。例如大名鼎鼎的斯皮尔伯格，这些年就以制作人、开发人的身分，参与了电视剧《陨落星辰》、《穹顶之下》的制作。电影人回炉制作电视剧并不一定是种倒退，无论是在国外还是国内，电视剧和电影都是荣辱与共的，如果电视剧的质量逐年下降，那相对的电影质量也不可能逆势提高。

这个道理，在香港这个弹丸之地显得尤为明显。

除了方中信、郑嘉颖和谭耀文这三位主演之外，《争分夺秒》的其他角色也是相当重磅的实力派：例如扮演谭耀文接头人的是陈豪，扮演黑道老大侯文华的是魏骏杰，扮演他女人彭慧的是蒙嘉慧等等。从演员阵容来说，这部电视剧比日后的《学警狙击》、《潜行狙击》、《使徒行者》都要华丽得多。

2004 年，香港电视剧好像迎来了一次爆发的高峰，那一年除了《争分夺秒》，还有同样对后来者影响深远的《金枝欲孽》和《栋笃神探》，以及亚视回光返照的一作《我和僵尸有个约会 3》。正是 04、05 年左右，也就是 97 回归的 7、8 年后，


▲本剧在演员阵容上就显得非常豪华。

香港电视剧开始用光上个世纪留下的资本，进入演员素质和演技堪忧，实力派和偶像派青黄不接的尴尬境地。

也几乎是这两年开始，香港电影，特别是题材敏感的香港警匪、黑帮电影，进入了一个漫长而又艰辛，一直无法突破的瓶颈期。

重温看点

因为编剧想要糅合的元素实在有点多，所以《争分夺秒》的剧情发展到后期还是有点收拢不住，在剧情逻辑上出现了一些不大不小的瑕疵。但如果单独只说三个主角的人生变化，这部电视剧其实已经交代了一个十分丰满且深刻的故事。三个深陷大时代漩涡的警察，有的人为了家庭不顾一切，有的人为了承诺不顾一切，也有的人为了责任不顾一切。

除了蒙嘉慧，这是一部很难让人憎恨某个角色的电视剧。每个人都有自己的位置，每个人都将要走向注定的结局。

长做长有终出头
——《学警》系列、《狙击》系列

自从 2003 年的《无间道》系列走上巅峰，2004 年的《争分夺秒》极尽借鉴糅杂之能事，在短时间内，香港警匪、黑帮题材的影视已经很难拿出什么惊艳夺目的创意。一方面，任何文艺创作都需要一个积累的过程，每一个个体的创作输出都需要一个循环的周期。另一方面，人力毕竟是有时穷，一个圈子中的优秀作品可能在某个时间点集中爆发，但是创意终归是有限的，如果不想拾人牙慧，同时又做不好圆润的整合，那创新自然是一年比一年艰难的，特别是香港警匪影视这个圈子，在过去几十年间已然经历过好几次不断爆发的时期，想要再寻突破实在是非常有难度。

尽管这么说有点事后诸葛亮，以《无间道》作为巅峰标志的香港警匪影视，至少需要十年八载的潜心思考，才有可能拿出比肩前人的优秀作品。从现在的事实上说，就算看到当下的 2014 年，我们其实还依旧笼罩在《无间道》的光环下，



▲《学警雄心》的风格上走的是观众喜闻乐见的青涩人物成长路线。



▲《学警狙击》的妙处其实不在于主角们的成长和发展，而是配角的精湛演技。

这既是一种辉煌，也是一种阴影——总该到走出去的时候了。

只是，文艺创作可以闭门造车，但大众是隔三差五就需要进行艺术消费的，假如这种艺术还是电视剧，那观众说不定每天晚上都需要消费两三个小时。香港影视的警匪、黑帮题材，一直都是观众们翘首以盼喜闻乐见的，你可以拿不出超越经典的作品，但至少需要拿出一些可以看的东西。这些生在过渡时期的作品，在大部分的情况下都是不幸的：观众具备了一定的审美能力，胃口被不断地吊高，每个人都不想将时间浪费在相对平庸的作品中。他们不可能，也不需要理解艺术创作的高低起伏，他们只需要通过比较来判断一部作品好不好看。

于是，有太多还算可以，但却不够成功的作品，在这段时期无可避免地走向了悲剧。

事实上，要在过渡时期走出自己的一条路，惟一的方法就是不断坚持。说到这个，就不得不提在编排上颇有想法《学警》系列。《学警》系列包括三部正传电视剧，同时又相继延伸出两部电影，以及一个叫做《狙击》的新系列。

《学警》三部曲包括《学警雄心》，《学警出更》和《学警狙击》，分别讲述了两个新晋警察钟立文和李柏翘的成长故事。《学警雄心》主要说的是两人在香港警察训练学校经历的事情，采用实景拍摄，涉及到法例纪律、办案程序、体能操练、战术枪械、医疗急救等等知识。《学警出更》说的两人从军装警员到 PTU 机动部队警员的人生历程，由于性格不同两人继续有所摩擦。到了第三部《学警狙击》，李柏翘加入了冲锋队，负责处理区内的紧急情况，而钟立文则努力争取表现，希望尽快晋升督察。正是在两人的生活出现分叉的时候，他们卷入了和黑帮进兴的江湖恩仇内，认识了一个极尽嚣张的头目梁笑棠……

在 2005 年开播的《学警雄心》，在当年是被视为新版的《新扎师兄》，刚开播就吸引了大量观众的目光。这部电视剧的质量也算对得起大家的关注，不仅主演吴卓羲和陈键锋都颇为卖力，还有用自己英文名本色出现的 Fiona 薛凯琪，整体上说给《学警》系列打下了很好的根基。也正是从这部开始，奠定了《学警》系列一定会死一些重要人物的光荣传统。

接下来，2007 年的《学警出更》加入了陶大宇，因为脱离警校又没有太多抢眼的黑道对手，所以整体表现略有下降。作为接手《学警》系列的导演，黄伟声拍过《刑事侦缉档案》的第一、第二和第四部，压箱底的本领肯定不止这些。果不其然，他在 2009 强势带来《学警狙击》，启用一直半红不紫的谢天华饰演进兴头目 laughing 哥梁笑棠，一举让此剧成为系列三部曲中最为经典的作品。

在那几年的香港电视剧圈，可能真的没有哪个人，能够比谢天华更能演活 laughing。和他一起在 1996 年主演《古惑仔》的那些人，郑伊健红透半边天不说，就连陈小春也在 1998 接拍《鹿鼎记》，走上了自己演艺事业的巅峰。作为《古惑仔》中戏份并不算太少的“大天二”，谢天华因为外表既不帅气也没有特点，十多年来依旧没有办法成为一线演员。但是，经过这么一些年的沉淀，还愿意留在香港电视剧圈又甘心只做配角

的演员中，又有谁能够比他更游刃有余地演活这个特别的角色？

《学警》系列一直都会有抢戏的配角，一如苗侨伟，一如陶大宇，更如谢天华。通过隔年就推出一部新戏的做法，《学警》系列最后成功挖掘出 laughing 这个经典角色，于是新一轮的续集就诞生了。先是 2009 年趁热打铁，抽出 laughing 拍了一部电影《变节》，测试了一下市场的反应。然后在隔年的 2011 年推出了沿用“狙击”二字的《潜行狙击》，晋升为主角的谢天华和当红小生黄宗泽对戏，几乎成为当年最红火的香港电视剧。据说当年国内很多高中和大学，在被故意引导去参加人大投票的时候，有相当一部分同学都在表格里写上 laughing 和跛 co 的名字。

在警匪黑帮题材越来越难拍出新意的这几年，香港影视肯定不会放过 laughing 这个苦熬出来的金漆招牌。首先是 2012 年推出电影《变节：潜罪犯》，请来了老戏骨吴镇宇压阵，虽然表达的内涵足够让人过瘾，但是导演的表达手法实在是有心无力，而且对《潜行狙击》的结局只能说是狗尾续貂，最终并没有带来太大的反响。然后在 2013 年，俗称三色台的无线电视又推出了《神枪狙击》，主演是张兆辉、谢天华和徐子珊，虽然没有继续使用 laughing 这个名字，但从“狙击”这个后缀就可以看出，这依旧是一部希望通过吃老本来创造新意思的电视剧。可惜事与愿违，这部剧的编剧实在太过差劲，几乎就连最基本的合格线都没有通过，实际上已经不能算是《学警》系列的延伸作品。

《学警》系列和延伸出来的《狙击》系列，它们这八年来见证的成功和失败，几乎就是同期香港影视在警匪黑帮题材上的心态缩影。《无间道》带来的辉煌和阴影都太过强大，杜琪峰和他的银河映像也经历了一些浮浮沉沉，香港影视虽然一直都没有放弃类似的题材，他们一直都有在坚持，但也一直都不知道下一个引爆点在哪里。


▲《狙击》系列可以说是谢天华长年蛰伏后终于等来的爆发期。

因此，他们只可以不断地尝试，在模仿经典和开拓创新之间寻找平衡，然后等待一个天纵奇才的创意，用无所顾忌的力量冲破经典。

重温看点

香港电视剧这十年，虽然质量有所下降，但依旧创造了不少经典人物，其中有两个男性角色不得不提，一个就是《巾帼枭雄》系列中的柴九，一个就是《学警狙击》和《潜行狙击》中的 laughing。可能很多人对 laughing 的故事都已经有所了解，但那一抹挂在嘴边的坏笑，依旧值得我们偶尔翻看。

有道是“国家不幸诗家幸，赋到沧桑句便工”，香港影视的青黄不接，对老牌绿叶其实是一个难得的机遇。我们不知道这些演员能够撑上多久，但至少在回忆过去的时候，我们还有好些作品可以重温。

成长的观众，突破的创意

2014 年 8 月 23 日，据《明报》报道，香港黑帮“新义安”成员为利益内讧，在过去 5 天内狂砍 3 人。被砍青年中有两人 19 岁，一人 15 岁，三人皆已命危。据悉，第三宗砍人案发生在 21 日晚，伤者遭 4 名刀手伏击，在浴血狂奔 150 米后，再被按地狂砍 10 秒，最后身中十多刀留下大滩血迹。

在现实中的香港，黑帮的血与泪，杀与战，生与死，其实一直都没有结束。一代传奇功夫明星，同时也是社团 14K 元老的陈惠敏，曾经在查小欣的访谈中提及，14K 的成员数量达到了 13、14 万，另外三大帮会和胜和、新义安及和安乐（也即是水房）的人数大概有 8 万至 10 万，这四者组成现今香港的四大帮会。2013 年的香港总人口是 718.4 万，那些和黑社会相关的人员，在这里面占了一个相当可观的比重。

站在政治角度和社会层面，现实中的黑帮黑道确实应该被打击和取缔。只是我们也要看到，在香港为数庞大的黑帮成员中，有很多人都有着自己的正常社会工作，并不是每一个人都生活在刀光剑影的世界里面。同时，因为取缔黑社会势力不是一朝一夕能够完成的事情，他们依旧构成了香港社会的一角，而且还是普通人不敢亲自尝试的一角，所以他们难免会成为香港影视聚焦、借鉴和取用的一个宝贵题材。

从艺术创作的方面来说，香港警匪黑帮影视始终不缺乏现实的土壤。在早些年，香港影视不需要太过明确的价值观念，那时候的相关影视更加倾向于描述黑帮。在最近的十来年间，警匪片和黑帮片逐渐变得不可区分，甚至因为需要树立正面人物，现在大有用警匪片涵盖黑帮片的趋势。因此，就算只是考虑艺术创作，香港的整体社会氛围还是正在往越来越良性的一边发展。

如果反复观看过去的一些香港警匪黑帮影视，我们不难发现，就算像《无间道》系列这样难以逾越的巅峰，也不是尽善尽美，无可挑剔的。

例如深究起一些细节，在《无间道》中，作为重要的沟通工具，两位主角的手机居然经常都不开震动或静音，这也直接导致陈永仁跟丢了刘建明。更为离谱的是，两位主角打电话的时候都会有不够留心的地方，刘建明就试过在搬家工人的身后跟韩琛打电话，直接说出一句：“卧底的档案我是查不到的。”后来陈永仁陷入慌乱，更是直接在人行天桥上边走边喊：“你们警察局有内鬼啊！”

另外，有一些约定俗成的套路，也总是能让观众猜测到一些角色的命运。例如，香港的警匪黑帮影视，就非常忌讳杀人全家。《古惑仔：人在江湖》中的靓坤残杀大 B 哥一家四口，最后就落得暴毙街头的下场；《无间道》中的陈永仁在街上偶遇前女友，观众得知他其实有一个女儿，这一幕几乎就交代了他要走向死亡的结局；《无间道 2》中的韩琛最后默许了泰国人杀死倪永孝全家，一定程度上说就是在呼应《无间道》——这个角色的死亡已经变成了板上钉钉的事情。



▲《使徒行者》找来苗侨伟担纲主演，看中的还是老牌演员稳定的发挥。

观众日益提高的审美情趣，虽然给影视创作提供了一定的困难，但同时也可能拓宽了大众影视的创作空间。《无间道 3》的叙事风格非常巧妙，但如果放在二十年前，这样的电影并不一定能让当时的大众接受。相对的，如果《英雄本色》是 2014 年才上映的电影，那也有可能无法取得如此叫好叫座的成绩。

观众是跟随影视一同成长的，香港警匪黑帮影视虽然经历了好几次爆发期，但从今天的视野看来，依旧有着很多可以变造，可以突破的空间。

这几天，我顶着截稿的压力看了几集《使徒行者》，除了起用的演员略显老气，总的来说感觉还算不错。很记得苗侨伟在第一集里面说到的那句话：“我们的警察到外面做卧底，为的是什么？说得好听点，就是为了正义，为了社会安宁。但其实你我都知道，他们是为了我们之间的承诺。”

警察，黑帮，卧底……香港警匪黑帮影视，这些年起起落落，浮浮沉沉，既留存着荣耀，也背负着枷锁。但不管如何，它们依旧没有忘记前行，依旧没有放弃改变，它们用一部部作品，诠释了正义，诠释了信念，诠释了义气，诠释了兄弟。

其实你我都知道，当香港警匪黑帮影视成为一个时代的招牌，它们就许下了一个无声的承诺，我们会与余生去关注，它们会用余生去创造，最后才构成了一部部传颂百年的优秀作品。

这是我们大家的幸运。

一转眼，2014年已经只剩下4个月的时间了。各位玩家们还记得自己在年初时定下的目标吗？是否已经按照计划一步步在执行了呢？马上就要进入秋高气爽的9月了，借着清爽的天气带来的好心情，一鼓作气将目标达成吧！不蹉跎，不虚度，这不正是人生的最大目标吗？

序号	曲目	出自	演唱者
01	Go your way	—	CNBLUE
02	不器用太阳	—	SKE48
03	微热から Mystery	《LoveLive！》	Lily White
04	夏、终わらないで。	《LoveLive！》	绚濑绘里、西木野真姬、矢泽にこ
05	believe in you	手游《星光传说》主题曲	Do As Infinity
06	闪光の行方	游戏《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》	小寺可南子
07	Days	TV动画《阳炎 PROJECT》片尾曲	じん ft. Lia
08	明日への手紙	—	手岛葵
09	Killing Me Softly With His Song	—	平井坚
10	Problem	—	Ariana Grande
11	Break Free	—	Ariana Grande
12	id と人类模型	—	lasah
13	エーテルの机忆	—	巡音ルカ
14	ウラオモテ・フォーチュン	TV动画《月刊少女野崎君》片尾曲	佐仓千代
15	プラネタリウム	—	花たん



《游戏·人》第五十五辑音乐收藏介绍

1 Go your Way

作词：CNBLUE　作曲：CNBLUE　演唱：CNBLUE

瞳をとじてごらん
ほら 忧郁なんて 过去に舍てた
あてにならない爱に 溺れた日も
擦り剥けた心で そのまま
（Don't Stop）
Don't Stop 进むだけさ
Don't Stop just go your way
どんな远い场所でもいいよ
爱すべき世界が
（Don't Stop）
Don't Stop 呼んでるから
Don't Stop just go your way
どうせanswerなんかはないさ
たどり着くまで

Go your way
人には言えないこと
ほら 吐き出して 一つになろう
振り返る痛みに 甘えるより
色あせてく时を 止めたい
（Don't Stop）
Don't Stop 进むだけさ
Don't Stop just go your way
今日は今日で 间违いじゃない
瞬间のreal
（Don't Stop）
Don't Stop 感じていたい
Don't Stop just go your way
みんなlonely 抱えたonly



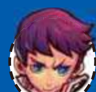
たどり着くなら
君と
冷たい雨が
身体に染みて
热い鼓动をかき鸣らした
（Don't Stop）
Don't Stop 进むだけさ
Don't Stop just go your way
どんな远い场所でもいいよ
爱すべき世界が

（Don't Stop）
Don't Stop 呼んでるから
Don't Stop just go your way
どうせanswerなんかはないさ
たどり着くまで
Go your way
Go your way
Go your way
たどり着くまで
Go your way

闭上双眼看看吧
看 忧郁什么 都已经扔在过去
淹在不可信任的爱里的日子也还
在擦伤破皮的心里 原封不动
（Don't Stop）
Don't Stop 只要向前走
Don't Stop just go your way
再远的地方也可以
这是应该爱的世界
Don't Stop 因为在呐喊
Don't Stop just go your way
反正没有什么正确答案
直到到达

Go your way
对人说不出的事情
快 吐出来 成为一体吧
比起向过往的疼痛撒娇
更想停止在褪色的时间
（Don't Stop）
Don't Stop 只要向前走
Don't Stop just go your way
今天是今天 不是错误

瞬间的真实
Don't Stop 想要感受
Don't Stop just go your way
大家 lonely 拥抱 only
只要到达
和你
冰冷的雨水
打湿身体
演奏起滚烫的心跳
Don't Stop 只要向前走
Don't Stop just go your way
再远的地方也可以
这是应该爱的世界
Don't Stop 因为在呐喊
Don't Stop just go your way
反正没有什么正确答案
直到到达
Go your way
Go your way
Go your way
直到艰难的到达
Go your way



乐小游推荐

CNBLUE虽然是由双吉他双主唱组成的四人韩国乐队，但他们的首张专辑《Now & Never》却是在日本作为独立乐队发行的。他们的第八张日本单曲《Go your way》也在今年的8月20日发售了，歌曲包括《Go your way》《Control》以及《Monster》。新单曲《Go your way》是一首快节奏摇滚类歌曲，纯净的声线又将这种偏重金属的风格进行了柔化，推荐给喜欢充满律动感音乐的朋友们。

2 不器用太阳

作词：秋元康　作曲：章夫　演唱：SKE48

アスファルトの热で　街は逆上せて
みんな　スロ–モ–ション　君の自転车がゆっくり近づく
ワンピ–スの花が　风に舞い上がって
キュンとさせるよ　仆たちは何か始めるのかな
好きなのに 知り合って 长过ぎる
「海へ行きたい」って　君が言い出すから
友达のままで　海へ行って何をすればいい?
仆は相変わらず　视线合わせず
口が胜手に　欲しいスニ–カ–の话をしている
横をバスが通りすぎた瞬间　さりげなく君をかばう

仆は不器用太阳　ただ君のそばで
照らしてるだけだ　言叶にできやしない
消极太阳　恋する季节が
もどかしい感じで　ジリジリ　アツいだけだ
好きだけど　好きすぎて
真っ直ぐには　そう君を见れない
これ以上　近づけば
どこまでも　そう続く青空

防波堤の端　2人　腰挂けながら
かき氷食べて　「歯が染みる」とか「こめかみが痛い」とか…
潮风に吹かれ　波を见ていられたら
これもいいかな　君の一番近くに居るんだから
そんな仆の弱気见透かして　尖らせた君の唇

仆は不器用太阳　出逢った时から
ここで燃えるだけ　じっと动けない
臆病太阳　近くに行ったら
大事な君まで　消えちゃいそうでダメだ
好きなのに　好きだけど
この距离感　そうぎこちないほど…
好きなのに　好きなんだ
この关系　そう青春サマ–ラブ

仆は不器用太阳　ただ君のそばで
照らしてるだけだ　言叶にできやしない
消极太阳　恋する季节が
もどかしい感じで　ジリジリ　アツいだけだ
好きだけど　好きすぎて
真っ直ぐには　そう君を见れない
これ以上　近づけば
どこまでも　そう続く青空



柏油路面散发的热度 笼罩在街道上
所有人像是慢放镜头 而你的单车在慢慢靠近
连衣裙像花儿般 在风中舞动
不禁让我心头一紧 我们之间有什么正在发生吧
明明喜欢你 彼此熟悉 已经很久
「我想去海边」你这样说道
但仍是朋友关系的我们 到海边又该做什么呢?
我还是那样 躲开你的视线
嘴上自顾自地 说着想要的那双帆布鞋
公车驶过身边的一瞬间 若无其事地 护住了你

我是 笨拙太阳 只是守在你身边
默默照耀着 什么话也不敢说
消极太阳 恋爱的季节
我满心着急 却只会火辣辣地发热
虽然喜欢你 太过喜欢你
却无法直接地 看着你
但再也不能 多接近一步
蓝天却仍然 无限延续

防波堤的尽头 两个人肩并肩坐着
吃着刨冰「你的牙齿染色啦」「太阳穴好冰哦」…
海风拂来时 假如能看见远处浪花
这样也不错呢 至少我能在你身边
你看透了我的胆怯 嘟起了嘴

我是笨拙太阳 从相遇那时起
只是一味燃烧 连动也不敢动
胆小太阳 假如太靠近
让重要的你融化的话 如何是好
明明喜欢你 虽然喜欢你
这份距离感 让人感到生硬无比…
明明喜欢你 我喜欢你啊
我们的关系 是一曲青春仲夏恋歌

我是 笨拙太阳 只是守在你身边
默默照耀着 什么话也不敢说
消极太阳 恋爱的季节
我满心着急 却只会火辣辣地发热
虽然喜欢你 太过喜欢你
却无法直接地 看着你
但再也不能 多接近一步
蓝天却仍然 无限延续

乐小游推荐

《不器用太阳》是女子偶像组合SKE48的第15张单曲，于2014年7月30日由艾回唱片发售。担任该单曲Center的是松井珠理奈。此次共选拔20名成员演唱同名主打歌《不器用太阳》，这是目前SKE史上选拔成员最多的一次。歌曲的节奏鲜明，歌词中也透露出年轻的女孩子那种青涩懵懂的情感，不禁令人回想起学生时代的种种回忆，是闲暇之余放松心情的不错选择。

3 微热からMystery

作词：畑亚贵　作曲：佐–木裕　演唱：Lily White（三森すずこ、饭田里穂、楠田亚衣奈）

今年の夏の匂い いつもとは违うみたい
今年の夏の匂い 秘密に酔う香り

いまの私が（いまの私が）少し大人に（なりたい时は）
あなたの声が（あなたの声が）闻こえた时なの
だから…振り向いて

次に始まる梦はなんでしょう?
知らない切なさの予感
こわいけど逃げたくないの 微热からMystery

不意に始まる梦はなんでしょう?
知らないときめきの予感
あなたから教えてもっと（偶然? それとも…）
ひとりじゃなんにもできない

今年の夏に揺れる　发型も変えてみる?
今年の夏に揺れる　水着は照れちゃうの
いつも私は（いつも私は）热い视线で（耻ずかしいけど）
あなたを见てる（あなたを见てる）气付いてくれない
はやく…振り向いて

强い阳射しに灼かれながらも
やっぱり臆病な自分
つらいのは优しい态度 初恋はMystery
甘い阳射しに灼かれながらも
言えない臆病な自分
あなたへのお愿いもっと（どきどきさせたい）
私に恋をください

はやく…振り向いて（瞳から）
こぼれそう（爱しさが）

次に始まる梦はなんでしょう?
知らない切なさの予感
こわいけど逃げたくないの 微热からMystery

不意に始まる梦はなんでしょう?
知らないときめきの予感
あなたから教えてもっと（偶然? それとも…）
ひとりじゃなんにもできない

今年夏天的味道 和平时不一样的感觉
今年夏天的味道 是陶醉在秘密中的香味

现在的我（现在的我）稍稍像大人（想变成大人的时候）
你的声音（你的声音）在听到的时候
所以……回过头来

接下来开始的梦是什么?
不明白的苦闷预感
虽然害怕却不想逃避的 微热的神秘

不经意开始的梦是什么?
不明白的心跳预感
想从你那里知道更多（偶然? 还是……）
一个人什么也做不到

在今年的夏天动摇着 要不要改变发型试试?
在今年的夏天动摇着 泳装感觉很害羞
平时的我（平时的我）用热情的视线（虽然很害羞）
注视着你（注视着你）你却没能发觉
快一点……回过头来

被强烈的阳光照射着
果然是胆小的自己
痛苦的是温柔的态度 初恋的神秘
被甜美的阳光照射着
说不出口胆小的自己
对你期望的是更多（让我心跳加速）
请和我恋爱吧

快一点……回过头来（从眼睛开始）
就要溢出的（怜爱）

接下来开始的梦是什么?
不明白的苦闷预感
虽然害怕但却不想逃避的微热的神秘

不经意开始的梦是什么?
不明白的心跳的预感
想从你那里知道的是更多（偶然? 还是……）
一个人什么也做不到



哪尼推荐

《微热からMystery》是Lily White第二张组合专辑的主打曲目，和以前的组合曲一样，这首歌依然充满了浓厚昭和风，Lily White独特的风格一览无遗。歌曲所描绘的，是一个在夏日中落入爱河的少女，想尽一切办法希望能引起心仪的男孩子的注意。暗恋的情愫与欲言又止的纠结情感在略显急促的旋律中诉说着，情窦初开的少女心中害羞却又期待的复杂情感显露无疑。一次倾听的时候可能不觉特别，但却会逐渐沉浸其中。另外不得不说，原本唱功平平的楠田亚衣奈在这首歌中似乎有所进步，可喜可贺……

4 夏、终わらないで。

作词：畑亚贵　作曲：渡边和纪　演唱：绚濑绘里（南条爱乃）、西木野真姬（Pile）、矢泽にこ（德井青空）

ためいきの渚　ひとりきり
繰り返すのは怀かしい笑顔
ためいきが揺れて（こころは）
切なくて（いまもいまも）
夏の终わりは（さようなら）恋の终わりなの

乐しくて乐しくて　毎日奇迹だった
いつの间に　秋风が吹いてたの？

もう一度だけ会えればいいのに（无理ねきっと）
大好きな气持ち届けてほしい
もう一度だけ会えればいいのに
忘れたくない　青い珊瑚礁

ときめきのあの日　戻らない
眠ることさえ惜しかった季节
ときめきを抱いて（ふたりで）
歩いたね（ずっとずっと）
夏の终わりに（さようなら）恋も消え去つた

幸せが幸せが　続くと信じてたよ
私だけおいてくの　どうしてよ？

もう远くなる思い出のなかで（きれいな梦）
大好きな气持ち変わらないのに
もう远くなる思い出のなかで
やがて消えるの　爱は蜃气楼

白い砂の热さ（忘れない）焼けた素肌の色（何度も）
优しい记忆になる（なるよなるよ）
それでもこの泪　かわかないはずよ

もう一度だけ会えればいいのに（无理ねきっと）
大好きな气持ち届けてほしい

もう一度だけ会えればいいのに
忘れたくない　青い珊瑚礁
（渚でひとり…Wow…ためいき出ちゃう）
（渚でひとり…Wow…ためいき出ちゃう）

叹息的浪花 孤伶伶地
不断重复着那令人怀念的笑容
摇曳的叹息（我的内心）
伤心不已（如今也是）
夏日的终结（已然永别）也是恋曲的终焉

非常开心非常开心 每天都像是奇迹
是从何时起 开始吹起了秋风？

要是能够再见到你一次（不过肯定办不到）
想将最喜欢的情感向你传达
要是能够再见到你一次
不想就此忘记 那蓝色的珊瑚礁

心跳不已的日子 已无法回去
就连睡眠都觉得可惜的季节

拥抱着悸动（两人并肩）
行走着（直到永远）
在夏日结束之时（已然永别）恋情也就此消逝

一直相信着 幸福会就此延续
然而为何只剩我一人 还留在此处？

在回忆之中已然远去（美丽的梦境）
明明这份最喜欢的心情不曾改变过
却在回忆之中已然远去
宛如海市蜃楼的爱 终将消逝

白色细沙的炽热（难以忘怀）晒黑的肤色（无数次地）
皆成为温柔的回忆（存封於心）
即便如此仍依旧 会泪流不止




哪尼推荐

《夏、终わらないて。》收录于BiBi的第二张组合专辑中。与主打歌《Cutie Panther》充满野性与激情的风格不同，《夏、终わらないて。》呈现出的是柔美与淡淡的哀伤，真挚的情感编织于静谧的旋律中，在如诗句般唯美的歌词中缓缓地沁入人心，让人仿佛彻底融入这份爱恋与思念中。《夏、终わらないて。》的作曲是渡边和纪，他曾与AKB48、渡边麻友、茅原实里等人都有过合作，对于此类描绘恋爱情怀的歌曲可谓驾轻就熟，因此在这首歌曲中，我们也不难听出一些更偏向于“少女偶像派”的编曲风格，这在μ's的歌曲中其实是比较少见的，也让人有种耳目一新的感觉。

要是能够再见到你一次（不过肯定办不到）
想将最喜欢的感情传达给你
要是能够再见到你一次
不想就此忘记 那蓝色的珊瑚礁
（只剩浪花孤拎拎地…Wow…独自叹息）
（只剩浪花孤拎拎地…Wow…独自叹息）

5 believe in you

作词：Tomiko Van・Yoshihisa Tokuda　作曲：Atsushi Suemitsu　编曲：Atsushi Suemitsu　演唱：Do As Infinity




秋沙雨推荐

9年前，《神话传说》的主题曲《TAO》响起之时脑海里浮现的波涛至今都让人记忆犹新。9年之后，Do As Infinity再次为《传说》献唱，WIT STUDIO制作的精美动画与Do As Infinity的歌声完美嵌合。《星光传说》虽然是一部手游，剧情方面却能够保持《传说》的风格，六个不同立场的主角围绕着“星之碎片”展开的旅途，这是一个关于相逢与离别的故事，但是六人的道路终将会重合于光芒之中。

广がる大地 立ち止まり
目を闭じれば
昨日みた梦 その意味を
光と知る
believe in you さあ行こう

乗り越えるべき 悲しみや苦しみさえ
怖くはないさ 系がれた
命がある
believe in you 明日へ

时の波を越え
仆たちは辿り着く きっと

负けないさ
どうしようもなく 途方に暮れた あの日
君の言叶が背中押した

手のひら见つめ 耳をすませ 闻こえるのは
谁の声音か 风の歌か
宇宙が哭いた
believe in you 生きて行く

月夜に照らされ
歩き出す 未だ未开の地へ

君の手を
もう一度握り返す その时まで

探し続ける 光がある

生まれたての星 瞬く
导くように
今解き放て 永远の歌

君は 伤ついた羽根を广げ空を仰ぎ
飞び立つときを待っていた

君は悲しみの雨の中で一人踊る
觉めない梦を见るように

君は喜びの朝に初めて见たような
光の中へ 旅立った

立足于广阔大地 停止迈步向前
只要合上双眼
便能知晓昨日之梦 其中的真正意思
那便是光明
believe in you 来 前进吧

哪怕是悲伤或痛苦 都必须跨越而过
无需感到恐惧 只要彼此紧密相连
便能够感受生命
believe in you 前往明天

跨越时空的浪涛
我们能够抵达终点 一定

绝不会认输
在手足无措的时候 那一天
你对我说出的话语成为了我前行的动力

凝视手心 竖起耳朵所能听到的
是谁的声音 亦或者是风的歌声
宇宙苍穹在哭泣
believe in you 让我们活下去

月夜照耀着大地
迈开脚步前进 前往那未知之地

再一次紧握你的手
直到前行之时

不断地探求寻找 在前方有着耀眼的光芒

新生的群星闪烁着
像是在为我们引导
现在就将永远之歌解放于世

你展开受过伤的翅膀仰视着广阔天空
一直在等待再次展翅的这一刻

你一人在悲伤的雨幕里独舞
为了看到已经忘却的梦境

你像是第一次看到这令人振奋的清晨
想着光芒中心 展开了旅途

6 闪光の行方

作曲：Falcom jdk BAND　作词：Falcom jdk BAND　演唱：小寺可南子

どんな梦を见ればいいの?
绝望さえ夺われて
悲しいとか悔しいとか
言叶失くし叹く术もない
在るはずのぬくもりが突然に消え去って
冻る胸 闻こえる鼓动
立ち上がれと立ち向かえとあなたは言うのか
裂かれた伤が流す真っ赤なマグマのような
怒りを刃に今变えて战い续けるだけ
闪く刃に刻む轨迹

どんな道を行けばいいの?
光の无いどん底で
寂しいとか苦しいとか
言叶失くし叫ぶ术もない
在るはずの微笑みが目の前で搔き消され
冻る胸 闻こえる鼓动
这い上がれと切り开けとあなたは言うのか
碎けた梦が刺さる痛みに喘ぎながら
怒りの刃を鬼にして战い续けるだけ
闪く刃に刻む轨迹

どんなに倒されてもどんなに膝突いても
约束果たすその时まで战い续けるだけ
裂かれた伤が流す真っ赤なマグマのような
怒りを刃に今变えて战い续けるだけ
闪く刃に刻む轨迹

要让我看怎样的梦境才好呢?
就连绝望都被剥夺
无论是悲伤还是懊悔
甚至连话语都无处倾诉
本该伴随身旁的温暖突然消失离去
在冻结的胸口深处 能听到体内的鼓动
是你在跟我说吗 让我重新振作去再次面对
从裂开的伤口里流下如同熔岩般的赤红
怒火转变为刀刃的现在 惟有继续奋战
挥闪而过的刀刃刻下无法泯灭的轨迹

要走向怎样的道路呢?
在没有光芒的深渊之中
无论是寂寞还是痛苦
甚至连呐喊都无法发出
本该伴随身旁的微笑在眼前消失无踪
在冻结的胸口深处 能听到体内的鼓动
是你在跟我说吗 挣扎着前进开拓道路
承受着破碎的梦刺入胸口深处带来的痛苦而沉吟
让愤怒的刀刃转变为无情的恶鬼 惟有继续奋战
挥闪而过的刀刃刻下无法泯灭的轨迹

哪怕不断被打败 哪怕不断倒下
只要未到约定实现之时 我也会继续战斗下去
从裂开的伤口里流下如同熔岩般的赤红
怒火转变为刀刃的现在 惟有继续奋战
挥闪而过的刀刃刻下无法泯灭的轨迹




秋沙雨推荐

目前尚未发售的《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》在网络平台先行配信了这首主题曲。不同于前作OP《明日への鼓动》轻松欢快的旋律,《闪光の行方》的音符更为悲怆。由于当下游戏尚未发售,歌词的暗喻也无从考究。不过从封面与PV来看,这是一首属于两位骑神起动者的歌,前半段是黎恩的视角,后半段是克洛的视点,最后一段则是与前作结局关于50米拉利息的约定相呼应,而这个约定是否有实现的一天,惟有等到9月25日才能够真正揭晓。

7 Days

作词：じん　作曲：じん　编曲：ANANT-GARDE EYES　演唱：じん ft. Lia

意味のないままで 时间は过ぎて
理解しようとして　気付いた
远く离れた笑い声がもう
どこにも闻こえない
涙が　落ちる

これが未来だというならいっそう
やりきれない明日を手放して
声の闻こえない场所に一人でいよう
暮れる世界の涙を知って
溢れ出す理不尽を数えても
こんな日－を　送る意味は
きっと见つけられないなぁ
时间は进み　时计の针は止まるの
同じよに何度も

笑颜のない日－に　闭じ込もうでも
意味がないことに　気づいてるんでしょう
あの日寻ねた　言叶の意味は
もう知ることができないのに

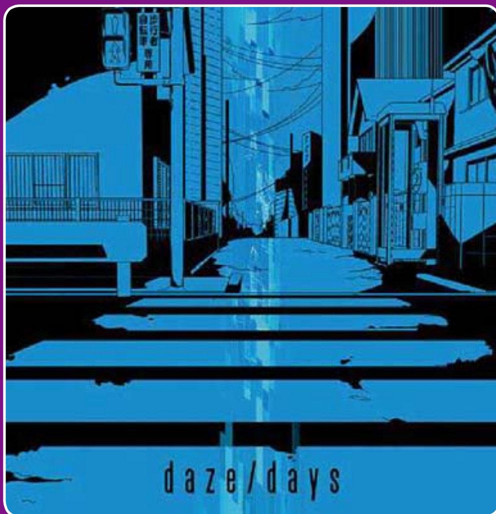
もうやめて　痛くて　痛くて　たまらない
涙も枯れてしまうほどに　消えてしまうほどに

これが未来だというならずっと
あのままで痛かっただなんて
声も闻こえない场所でひとり泣いても

暮れる世界は谁かをそっと
抱き缔めるほどなんて　しないから
こんな日－は　舍ててしまおう

そして未来も世界も乗って
やりきれない明日を手放して
声の闻こえない场所に一人でいよう
暮れる未来がどこかでそっと
音もなく理不尽に果てるもの
梦の中で　愿う日－が
明日终わりますように

意味もないままで
时间は过ぎた
谁も気づかないまま




纱迦推荐

《阳炎PROJECT》是自然之敌p(JIN)创立的多媒体计划。自然之敌p首先是通过VOCALOID投稿一些原创曲,然后根据每首曲子创作故事和角色,之后再把这些要素全部整合到同一世界观里。这个破天荒的举动催生了一大批阳炎的粉丝,而今年4月更是推出了据此改编的动画《目隐都市的演绎者》,人气爆棚。自然之敌p的曲风可分为两种:摇滚和抒情,这两种风格也很好地反映到了动画之中,片头曲《daze》属于摇滚,片尾曲《days》走抒情路线。在推荐《days》之前,建议大家去观看一下动画,因为曲子里的信息量较大。而且动画本身的素质也很高,很有一看的价值。

仍然毫无意义的 时间流逝着
试图了解之时 注意到了
已经远离的 欢乐的声音
在哪里也听不到了
眼泪掉落下来

如果这就是所谓的未来的话
那么就干脆的将致命的明天放开
在听不见声音的地方孤独一人
察觉到世界终结的眼泪
即使把不合理之处一一数尽
这般的日子里 送别的意义
也不一定能够找到的吧
时间流逝 就像时钟的针一样停滞不前
不管多少次都是一样

在没有笑容的日子里 孤独一人困在了
没有意义的事里 也应该感觉到了吧
那一天所询问的 那些话语的意义
明明已经再也无从得知

够了请住手啊 这样的痛苦 已经无法承受
痛到眼泪也快要枯竭了 痛到快要消失了

如果说这就是未来的话
我想要像那时一样一直不变 什么的
在连声音也听不见的地方 独自一人哭泣着
即使这样即将终结的世界
也不回去拥抱任何人
把这样的日子 就这样舍弃

于是把未来和世界一同诅咒
将无法承受的明日放开
在听不见声音的地方 孤独一个人生活着
即将终结的未来会在某处悄悄的
把无声的无理画上句号
在梦中 祈愿的日子
能在明天终结

仍然没有意义的
时间流逝了
不管是谁 也没有注意

8 明日への手纸

作词：池田绫子　作曲：池田绫子　演唱：手岛葵

元気でいますか。
大事な人はできましたか。
いつか梦は叶いますか。
この道の先で

覚えていますか
揺れる麦の穂 あの夕映え
地平线 续く空を探し続けていた

明日を描こうともがきながら
今梦の中へ
形ないものの辉きを
そっとそっと抱きしめて
进むの

笑っていますか
あの日のように无邪气な目で
寒い夜も雨の朝もきっとあったでしょう

ふるさとの街は归る场所ならここにあると
いつだって変わらずに あなたを待っている

明日を描くことを止めないで
今梦の中へ

大切な人のぬくもりを
ずっとずっと忘れずに
进むの

人は迷いながら揺れながら
歩いてゆく
二度とない时の辉きを
见つめていたい

明日を描こうともがきながら
今梦の中で
形ないものの辉きを
そっとそっと抱きしめて
进むの

最近还好吗
可有找到你珍惜的人
梦想会成真吗
在这条路的尽头
你还记得吗

麦穗摇曳的那片晚霞
地平线那头 延伸的天空 我们始终在寻找
挣扎中也要去描绘明天
现在朝着梦想
将那无形的光辉
轻轻地轻轻地紧拥入怀
毅然前进

你有在微笑吗
和那一天一样 以天真的眼神
寒冷的夜晚 下雨的清晨 也肯定曾经历过吧
如果故乡的街道就是你的归宿 一直都在这里哦
无论何时都一如当初 静静等待着你的归来

不要停止描绘明天
现在朝着梦想
重要的人的那份温暖
永远永远不要忘记
毅然前进

人们在迷惘中 在动摇中
毅然前进
时不再来的光芒
想要始终凝视
挣扎中也要去描绘明天

现在在梦里
将那无形的光辉
轻轻地轻轻地紧拥入怀
毅然前进


时雨推荐

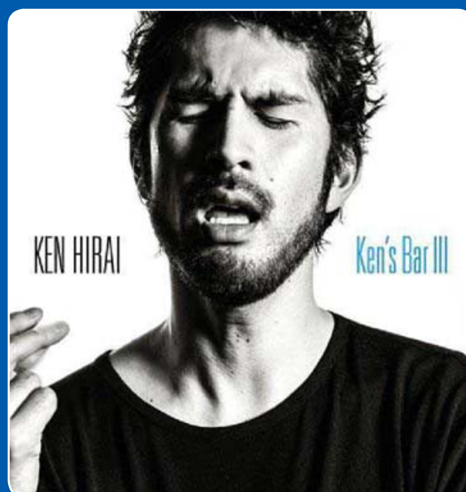
这首歌曲收录在手岛葵最新的专辑《Ren'dez-vous》中，这张专辑的特色就在于以手岛葵喜爱的电影为主题，在治愈的歌声中融入电影的画面感，因此这首歌曲当中也有很多描绘场景的歌词内容。很多时候我们会忘记自己的梦想，失去自己的方向，但这首歌所带来的正能量很容易让人感到安心和治愈。同时也将这张专辑推荐给各位读者，相信其素质不会让你们失望的。



9 Killing Me Softly With His Song

作词：Chales Fox&Norman Gimbel　作曲：Chales Fox&Norman Gimbel　演唱：平井坚

Strumming my pain with his fingers,
Singing my life with his words,
Killing me softly with his song,
Killing me softly with his song,
Telling my whole life with his words,
Killing me softly with his song.
I heard he sang a good song.
I heard he had a style.
And so I came to see him
To listen for a while.
And there he was, this young boy
A stranger to my eyes.
Strumming my pain with his fingers,
Singing my life with his words,
Killing me softly with his song,
Killing me softly with his song,
Telling my whole life with his words,
Killing me softly with his song.
I felt I flushed with fever,
Embarrassed by the crowd.
I felt he found my letters
And read each one out loud.
I prayed that he would finish.
But he just kept right on.
Strumming my pain with his fingers,
Singing my life with his words,
Killing me softly with his song,
Killing me softly with his song,
Telling my whole life with his words,
Killing me softly with his song.
He sang as if he knew me,
In all my dark despair.
And then he looked right through me
As if I wasn 't there.
And he just kept on singing,
Singing clear and strong.
Strumming my pain with his fingers,
Singing my life with his words,
Killing me softly with his song,
Killing me softly with his song,
Telling my whole life with his words.
Killing me softly with his song.
oh, oh……
La, La, La...
Strumming my pain with his fingers,
Singing my life with his words,
Killing me softly with his song,
Killing me softly with his song,
Telling my whole life with his words,
Killing me ......
he was strumming my pain
yeah~, he was singing my life
killing me softly with his song,
killing me softly with his song,
telling me whole life with his words,
killing me softly with his song.




时雨推荐

《Killing Me Softly With His Song》是一首家喻户晓的经典曲目。在1971年由美国民谣女歌手Lori Lieberman写下了同名的诗歌，后来被Chales Fox与Norman Gimbel创作成歌曲，并由Lori Lieberman亲自演唱。后由美国老牌黑人女歌手Roberta Flack传唱成为不朽的名曲之一。这首歌也被平井坚翻唱并收录在其专辑《Ken's Bar Ⅲ》当中。在他动人歌喉的演绎下，这首经典歌曲焕发出全新的动人魅力！

他手指敲击着我的痛苦
他的歌倾诉我的一生
我沉醉在他温柔的歌声里
我沉醉在他温柔的歌声里
他用歌声讲述着我的一生
我沉醉在他温柔的歌声里
我觉得他唱的不错
我听他的歌很有风格
所以，我来见他
倾听了一会儿
他是这样一个年轻男孩
看上去如此陌生
他手指敲击着我的痛苦
他的歌倾诉我的一生
我沉醉在他温柔的歌声里
我沉醉在他温柔的歌声里
他用歌声讲述着我的一生
我沉醉在他温柔的歌声里
我感到面颊似火烧
在人群中感到如此尴尬
我觉得他发现了我这些举动
并大声说出
我祈祷，他赶紧说完吧
但他却一直不停
他手指敲击着我的痛苦
他的歌倾诉我的一生
我沉醉在他温柔的歌声里
我沉醉在他温柔的歌声里
他用歌声讲述着我的一生
我沉醉在他温柔的歌声里
他唱的歌，仿佛早就认识我
了解我最黑暗的绝望
然后，他仿佛目光穿越了我
就好像我不存在
他只是不停地唱
唱的如此清晰响亮
他手指敲击着我的痛苦
他的歌倾诉我的一生
我沉醉在他温柔的歌声里
我沉醉在他温柔的歌声里
他用歌声讲述着我的一生
我沉醉在他温柔的歌声里
哦…哦…
他手指敲击着我的痛苦
他的歌倾诉我的一生
我沉醉在他温柔的歌声里
我沉醉在他温柔的歌声里
他用歌声讲述着我的一生
我沉醉在他温柔的歌声里
我如此沉醉……
他弹奏出我的痛苦
歌唱我的生命
我醉倒在他温柔的歌声里
我醉倒在他温柔的歌声里
用他的话告诉我的整个生命
我醉倒在他温柔的歌声里

10 Problem

作词：Max Martin 作曲：Max Martin 演唱：Ariana Grande



Baby, even though I hate ya
I wanna love ya
I want you
And even though I can't forgive ya
I really want to
I want you
Tell me, tell me baby
Why did you leave me
Cause even though I shouldn't want it
I gotta have it
I want you
Head in the clouds
Got no weight on my shoulders
I should be wiser
And realize that I've got
One less problem without ya
I got one less problem without ya
I got one less problem without ya
I got one less, one less problem
One less problem without ya
I got one less problem without ya
I got one less problem without ya
I got one less, one less problem
I know you're never gonna wake up
I gotta give up
But it's you
I Know I shouldn't never call back
Or let you come back
But it's you
Every time you touch me
And say you love me
I get a little bit breathless
I shouldn't want it
But it's you
Head in the clouds
Got no weight on my shoulders
I should be wiser
And realize that I've got
One less problem without ya
I got one less problem without ya
I got one less problem without ya
I got one less, one less problem
One less problem without ya
I got one less problem without ya
I got one less problem without ya
I got one less, one less problem
It's Iggy Iz
What you got?
Smart money bettin' I'll be better off without you
In no time I'll be forgettin' all about you
You sayin' that you know
But I really really doubt you
Understand my life is easy
When I ain't around you
Iggy Iggy
Too biggie to be here stressing'
I'm thinkin' I love the thought of you
More than I love your presence
And the best thing now
Is probably for you to exit
I let you go
Let you back
I finally learned my lesson
No half-stepping
Either you want it or you just playin'
I'm listening to you knowing
I can't believe what you're sayin'
There's a million you's baby boy
So don't be dumb
I got 99 problems
But you won't be one
Like What
One less, one less problem
One less, one less problem
Head in the clouds
Got no weight on my shoulders
I should be wiser
And realize that I've got
One less problem without ya
I got one less problem without ya
I got one less problem without ya
I got one less, one less problem
One less problem without ya
I got one less problem without ya
I got one less problem without ya
I got one less, one less problem
One less problem without ya
I got one less problem without ya
I got one less problem without ya
I got one less, one less problem

宝贝，虽然我恨你
我想爱你
我需要你
虽然我不能原谅你
但我真的很想你
我要你
告诉我，告诉我亲爱的
你为什么要离开我
即使我不应该这样
我要拥有你
我想要你
我的头像是行走在云端
我的肩上没有重量
我应该聪明点
意识到我有理智地处理
我对你的心是毫无疑问的
毫无疑问，我想要你
毫无疑问，我想要你
毫无疑问，我想要你
我对你的心是毫无疑问的
毫无疑问，我想要你
毫无疑问，我想要你
毫无疑问，我想要你
我知道你永远不会醒来
我要放弃
但你
我知道我不应该不回电话
或让你回来
但你
每次你触摸我
说你爱我的时候
有点喘不过来气
我不该想要你
但是是你
我的头像是行走在云端
我的肩上没有重量
我应该聪明点
意识到我有理智地处理
我对你的心是毫无疑问的
毫无疑问，我想要你
毫无疑问，我想要你
毫无疑问，我想要你
我对你的心是毫无疑问的
毫无疑问，我想要你
毫无疑问，我想要你
毫无疑问，我想要你
它是 Iggy
你有什么
耍聪明花钱打赌没有你我会更好
我会很快忘记所有关于你的事情
你说什么，你知道
但我真的怀疑你
了解我的生活是很容易的
当我不在你身边
Iggy Iggy
一直在强调会有问题
我想我爱充满想法的你
比你的存在更爱
现在的最好的事情
可能是你退出
我让你走
让你回来
我终于获得了教训
没有半途而废
你想要或者你只是玩玩
我倾听着你了解的
我不敢相信你说的
一百万年，才遇到你真命天子
所以不要那么愚蠢的
我有99个问题
但你不会是其中之一
我喜欢你，毫无疑问
不用怀疑
不用怀疑
我的头像是行走在云端
我的肩上没有重量
我应该聪明点
意识到我有理智地处理
我对你的心是毫无疑问的
毫无疑问，我想要你
毫无疑问，我想要你
毫无疑问，我想要你
我对你的心是毫无疑问的
毫无疑问，我想要你
毫无疑问，我想要你
毫无疑问，我想要你
我对你的心是毫无疑问的
毫无疑问，我想要你
毫无疑问，我想要你
毫无疑问，我想要你

11 Break Free

作词：Anton Zaslavski 作曲：Anton Zaslavski 演唱：Ariana Grande

If you want it, take it
I should have said it before
Tried to hide it, fake it
I can't pretend anymore
I only want to die alive
Never by the hands of a broken heart
I don't wanna hear you lie tonight
Now that I've become who I really am
This is the part when I say I don't want it
I'm stronger than I've been before
This is the part when I break free
Cause I can't resist it no more
This is the part when I say I don't want it
I'm stronger than I've been before
This is the part when I break free
Cause I can't resist it no more
You were better, deeper
I was under a spell
Like a deadly fear I am, babe
I only want to die alive
Never by the hands of a broken heart
I don't wanna hear you lie tonight
Now that I've become who I really am
This is the part when I say I don't want it
I'm stronger than I've been before
This is the part when I break free
Cause I can't resist it no more
This is the part when I say I don't want it
I'm stronger than I've been before
This is the part when I break free
Cause I can't resist it no more
（Our love baby, oooh）
The thought on your body
I came alive
It was lethal
It was fatal
In my dreams it felt so right
But I woke up and pretend
Oh baby
This is the part when I say I don't want it
I'm stronger than I've been before
This is the part when I break free
Cause I can't resist it no more
This is the part when I say I don't want it
I'm stronger than I've been before
This is the part when I break free
Cause I can't resist it no more



如果你想要,接受吧
我之前应该说过
还试图隐藏,假装
我不能再假装了
我只想活着死去
不愿带着一颗破碎的心
今晚我不想听到你的谎言
现在,我已经成为原来的我
当我说不要时候的我
我比以前更加坚强
当我挣脱自由时候
因为我再也无法抗拒
当我说不要时候的我
我比以前更加坚强
当我挣脱自由时候
因为我再也无法抗拒
你很好的掩饰
我却在你的符咒之下
像是面对着致命的恐惧,宝贝
On the highway to hell
像是走向通往地狱之门
我只想活着死去
不愿带着一颗破碎的心
今晚我不想听到你的谎言
现在,我已经成为原来的我
当我说不要时候的我
我比以前更加坚强
当我挣脱自由时候
因为我再也无法抗拒
当我说不要时候的我
我比以前更加坚强
当我挣脱自由时候
因为我再也无法抗拒
我们的爱 宝贝
对你的想念
让我有活着的意念
极具杀伤力
命中注定般
梦中的感觉太对了
但我醒来在现实中假装
哦 宝贝
当我说不要时候的我
我比以前更加坚强
当我挣脱自由时候
因为我再也无法抗拒
当我说不要时候的我
我比以前更加坚强
当我挣脱自由时候
因为我再也无法抗拒



稀饭推荐

Ariana Grande 的成长之路,就是一次完整的美国新星崛起过程,从 2008 年出道,到如今 2014 年成为告示板音乐榜上的常客和电视荧幕上的连续剧主演,她只用了 6 年时间就征服了一大批观众和听众,更难得的是,她的荧幕身影和歌声并没有高度重合,而是各有其特点,当她在《胜利之歌》和《萨姆与凯特》扮演着凯特这个乐天的开心果时,在音乐领域上的表现却显得成熟而优美,许多人会记得她的金曲之一《The Way》走的是深情路线,而且里面还有悦耳的海豚音,而在最新的专辑《My Everything》中,她对于音乐的尝试变得更为多样化,在专辑推出前已经作为首打单曲发售的《Problem》融合了舞蹈流行乐、R&B 和 Hip Hop 的元素,听起来非常悦耳而富有节奏感,刚推出首天下载量就达到了 43 万次。而作为第二首单曲发售的《Break Free》甚至融入了电子乐和舞曲的元素,令人耳目一新。希望欧美流行乐的读者,可以不妨关注一下这位如同新星般冉冉升起的年轻女孩。

12 idと人类模型

作词：sasakure.UK　作曲：sasakure.UK　编曲：sasakure.UK　演唱：lasah

—うたを识らない 世界は回らない—
the clays were counting sheep like in a fairytale
その声を听かせて 声も无く仆は
君が居る“箱庭”（マボロシ）を创り出していた

the minimum unhappiness someone once dreamt of
was overwhelmingly big for their miniature eden.
do songs exist to tether this discontinuous world？
whatever the reason is
he must have thought of this world
as being "worthless".
until the day he heard her song.

—うたを识らない 世界は回らない—
the clays were counting sheep like in a fairytale
その声を听かせて 声も无く仆は
君が居る”箱庭”（マボロシ）を创り出していた

いつまでその世界の普遍に添う？
no answer,just one end.

徒に问う why not？
其処に有る Unplugged song
he spelled the wishes on his clockwork linbs
and pieced his words together
仆は君のうたを
听く最後のナンバー
can he be the last,the only one inside her

—歌は彩る 世界を奏でて—

the clays were counting sheep like in a fairytale
仕组まれた都市が 嗫き合う
君のうたは いつしか听こえなくなっていた

the minimum unhappiness someone once dreamt of
was overwhelmingly big for their miniature eden.
do songs exist to tether this discontinuous world？
if there could be a reason
she must have thought of this world
as being "wortless".

いつかまたその世界の普遍に添う
存在をいとしく想えたならば そう
the greatest happiess is minimum unhappiness
in this decided world？

徒に问う why not？
谁がための Unplugged song
君のコトバに终止符など存在しない、と
信じさせて I've dreamed
此处に有る ideal deceit
愿わくば、听かせて one voice

创り出して 世界を
系ぎ止めて disguised world
"tell me,until when should we continue something foolish like this？"

maybe she realized,or maybe she had realized
no answer,there has only been one end.

– 不认识歌声 世界不会转动 –
肉体宛如在童话世界般数着绵羊
让我听听那个声音吧，无法发声的我
创造出有你所在的“庭园”（幻境）

被心中那丝缕忧伤压倒的人
也曾梦想着属于他们自己的小小乐园
歌声是否为了连系这间断的世界而存在？
无论答案与否
萦绕于他脑中的文字必定是“无意义”
直到有一天他听到她的歌声

– 不认识歌声 世界不会转动 –
肉体宛如在童话世界般数着绵羊
让我听听那个声音吧，无法发声的我
创造出有你所在的“庭园”（幻境）

要到何时那个世界才会普遍得到满足？
没有答案，只有一个结局

徒然而问 :为什么？
哪里会有纯粹的声乐
他用如发条般的四肢拼写着祝福
并将他的话语拼凑起来
我会将你的歌声
听到最后一个音符为止
他能否成为她心中的最后一个，同时也是惟一一个

歌声变得七彩缤纷 世界开始演奏

肉体宛如在童话世界般数着绵羊
组合起来的都市开始窃窃细语
你的歌声，总有一天会变得无处可寻

被心中那丝缕忧伤压倒的人
也曾梦想着属于他们自己的小小乐园
歌声是否为了连系这间断的世界而存在？
无论当中有什么原因
萦绕于他脑中的文字必定是“无意义”

总有一天那个世界会普遍得到满足
只要这样希望的话
在这个一切都被决定好的世界中
最大的幸福就是小小的不幸么？

徒然而问 :为什么？
纯粹的声乐为谁而鸣
你的语言中不存在休止符
我是这样相信着的
这里有理想的谎言
只要愿意的话，让我听听这个声音

创造出来的世界
维系着虚伪的世界
“告诉我，什么时候我们才能结束这蠢事？”

它可能曾经实现，也可能已经实现了
没有答案，这里只有一个终结。


宇宙人推荐

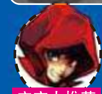


lasah 是最近宇宙人我比较喜欢的歌手，身为日本人的她从小就在美国加利福尼亚州长大，在环绕着大海和蓝天的自然环境中阅读了大量的文学作品，同时，祖父寄给她的日本游戏、动漫作品也影响着她。回国之后在知名的视频弹幕网站 Niconico 开展了翻唱活动并渐渐成名。2013 年 4 月推出了首张个人专辑《INNOCENGE》中更是与知名游戏作曲家光田康典合作。《id と人类模型》则是跟 sasakure.UK 合作的歌曲。sasakure.UK 节奏感鲜明的电子曲风，以及 lasah 将日语和英语混合的歌词，再加上充满幻想的歌词都是这首歌独特之处。

13 エ-テルの机忆

作曲：sasakure.UK　作词：sasakure.UK　编曲：sasakure.UK　演唱：巡音ルカ




宇宙人推荐

说到 lasah 不得不提跟她合作比较多的 sasakure.UK，这位同样是个人比较喜欢的作曲家。他的作品普遍以“科幻”和“寓言”为基础进行创作，歌曲特色鲜明，曲风则以节奏感强烈的芯片音乐居多，但不局限于此。曾担任 SEGA 的游戏《七龙战记 2020》前后两作的歌曲创作。这首《エ－テルの机忆》收录于他的第二张个人专辑《幻実アイソ－ポス》，于 2012 年 4 月发售。

イロ オト トボロギイ
キシン（仆ら）无数ノ 机忆
集マル 树ノ 果テニ
眠ル 君 IC（イシ）

旅 终わり 梦を见た
仆ら みな 手 繋いで
「カミサマなんて居ないから
仆がカミサマを纺ぐんだ」

何も纺げない この体で
物语を 纺いで、そっと
君に届けよう 届けようか
たいせつな—

白い 世界 消えてから
ヒト（仆ら）再び あやまちを
繰り返さないように
仆は　仆らに 云い闻かせて

気づかなかった
命令（おもい）は IC を传播するうちに
形を変え世界を変え时间を超えいつしか…

离れた 手と手
崩れた ココロ
描いた 未来
解れて 落ちた
掠れた メモリ
溢れた メロディ
断片 越しに 传わる
支配 キカイ 未来 世界…
仆が纺ぎたい 物语は
本当に、此んな、世界なのか？
君に届けたい 届けたいの
たいせつな、“ウタの机忆”を—

何も纺げない この体で
物语を 纺いで、もっと
君に届けよう 届けようか
ああ セツナ、“ウタの机忆”を—

仆が望んだ一番の愿いなんて
叶わぬ事を识る
それでも纺がずにはいられなかった
“ウタの机忆”を—

おわらない“ウタの机忆”を—

颜色 声音 拓扑
机人（我们）无数的机忆
聚集到树的尽头
沉睡着的你的意志

在旅程的终点梦见了
我们大家手牵着手
“既然没有神明的话
我们就创造出一个神明吧”

什么都无法创造 凭这个身体
创造出故事，慢慢地
传达给你 能传达到吗
给重要的你

洁白的世界消失了
人类（我们）为了不会再一次
犯下了同样的错误
我们互相传达着这样的信息

却没察觉到
命令（思念）在传播意志的同时
总有一天会改变形态、改变世界、超越时间

松开的手
崩坏的心
描绘出的未来
溶解掉落了
被掠夺的记忆
满溢出来的旋律
穿过断片传递着
机械支配未来世界……
我想创造的故事
真的，是这样的世界吗？
想传达给你 传达给你哦
将重要的，“歌的机忆”

用这个无法创造任何东西的身体
创造着物语，更强烈地
传达给你 能传达到吗
啊啊，哪怕只有一刹那，将“歌的机忆”

就算意识到我最大的心愿
永远无法实现
也不能不去创造
“歌的机忆”

没有终结的“歌的机忆”

14 ウラオモテ・フォーチュン

作曲：ヒゲドライバー　作词：ヒゲドライバー　演唱：佐仓千代（小泽亚李）

反対の、反対の、反対の、反対の、反対の Fortune
本当の、本当の、本当の、本当の、本当の Heart

いつもキミは里表
"何を考えてるんだろう？"
今日も、横顔　ずっと见ていた

一人で、气にして
せつないだけ

"キライ"の反対の、反対の、反対の、反対の
そのさらに反対の　気持ちを传えるのってなんだか难しい
キミの本当の、本当の、本当の、本当の
包み隠さない本音を　闻きたいだけなのに
今日もまた摇らいでる

反対の、反対の、反対の、反対の、反対の Fortune
本当の、本当の、本当の、本当の、本当の Heart

ときどき　やさしくなったり
急に冷たくなったり
いつも振り回されてばっかり…

それでも気にしちゃうのは
なぜなの？

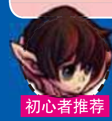
"キライ"の反対の、反対の、反対の、反対の
そのさらに反対の　気持ちはなかなか言叶にできずに
だけど绝対に、绝対に、绝対に、绝対に
この感觉、ウソじゃないから
思い续ければ届くって　そう信じてる

结局、気まぐれ运势も
どっちになったって
キミと一绪に迎えられたら
いいんだよ…

"キライ"の反対の、反対の、反対の、反対の
そのさらに反対の　気持ちを传えるのってなんだか难しい
キミの本当の、本当の、本当の、本当の
包み隠さない本音を　闻きたいだけなのに
今日もまた摇らいでる

"キライ"の反対の、反対の、反対の、
反対の、反対の、反対の、反対は…"





初心者推荐

《月刊少女野崎君》是椿いづみ在 Square Enix 的漫画配信网站"ガンガン ONLINE"上连载的四格少女漫画，连载至今 3 年，并在这一季推出了同名改编的新番动画。TVA 由"动画工房"负责制作，虽然说原作是少女漫画，但是除了女主角始终告白失败，和一些超级花痴的角色设定算得上少女，这部作品的很大一部分其实是四格式的搞笑，就算是男生也不会看不下去。尤其是对漫画绘制有了解的人，看到月刊"少女"野崎君无处不在的漫画家神经绝对都会喷饭。这首片尾歌鬼畜地把"讨厌"翻来覆去地否定，但最后还是决定表白"喜欢"对方，这种对少女心的表现跟原作一样幽默。

相反的 相反的 相反的 相反的 相反的 幸运
真正的 真正的 真正的 真正的 真正的 心意

你一直都表里不一
"到底在想什么呢？"
今天也一直在看着你的侧脸

对你的关注
只会让我烦恼

跟"讨厌"相反的 相反的 相反的
相反的
相反的心情怎么就这么难传达呢
我只是想听听真正的 真正的 真正的 真正的
没有隐藏的真心话
可是今天又动摇了

相反的 相反的 相反的 相反的 相反的 幸运
真正的 真正的 真正的 真正的 真正的 心意

你有时温柔
有时又冷漠
我总被耍得团团转……

可我还是在意你
为什么？

跟"讨厌"相反的 相反的 相反的
相反的
相反的心情怎么就说不出口呢
可是这绝对 绝对 绝对 绝对
不是虚伪的感觉
我相信一直思念下去就会让你明白

最后不管是好运
还是坏事
只要能跟你一起迎接
我就满足了……

跟"讨厌"相反的 相反的 相反的
相反的
相反的心情怎么就这么难传达呢
我只是想听听真正的 真正的 真正的 真正的
没有隐藏的真心话
可是今天又动摇了

跟"讨厌"相反的 相反的 相反的
相反的 相反的 相反的 相反的是……

15 プラネタリウム

作曲：ヘブンズP　作词：ヘブンズP　演唱：花たん

逃げ场のない街明りで　あなたを远くに感じてしまう
星が出会うガラスケ－スから　连れて行かないで

记忆をたどった面影に　终わりを告げる小鸟が踊る
冷たいシ－ツに埋もれたくて　呼吸を止めても　蜡烛が灯る

届かない岸辺　引き上げてく　雨

隔たれたこの想い出さえ　空に架かる桥になる
星になる　あなたは早すぎたわ
目を闭じれば、ほら　まだあの日のまま

狭间に零した涙さえ　手繰り寄せる糸になる

また明日が来れば　离ればなれになるけれど
今は静寂しじまに溶ける

たわいもない月明かりで　息づくようなプラネタリウム
真昼も変わらず瞬いてる　私の半歩先を照らしながら

极彩色の绒毯を广げて
真新しい靴を　鸣らして待ちわびる
流れ行く川は　ミルクのように

染み込んでほどける　月立ちの夜空

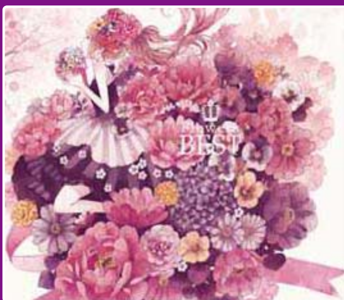
くぐもって霞んだ震える言叶さえ　あなたを呼ぶ风になる
今はただ优しい　温もりだけ
抱いたまま一人　今日も泣いてるの

隔たれたこの想い出さえ　空に架かる桥になる
星になったあなたは　远すぎるけど
目を闭じれば、ほら　まだ彼の日のまま



初心者推荐

这是同人歌曲的再同人作品，原作是ヘブンズP（Heavenz）的第 9 首作品，以初音未来的音源制作，描写的是略显伤感的七夕夏夜，而这里推荐的是同人歌手"花たん"的翻唱版。花たん的声线非常多变，而且能够驾驭各种风格的歌曲，包括狂野的摇滚，但个人最喜欢她翻唱的偏向于柔和旋律的歌曲。在稍微颤动的句尾，却有着一丝悲伤和坚强的力量，比如最新的同人专辑《Flowers BEST》中的这首《プラネタリウム（天象仪）》。



在无处可逃的街灯下 我感觉到远处的你
不要从繁星会聚的玻璃箱中带走他

追溯记忆所见的残像 是宣告终结的舞动的鸟儿
想埋头冰冷的床单 停住呼吸 蜡烛点亮
达不到的岸边 牵引而上的雨

就连分隔的思念 也变作天空上的桥
化为星儿的你 走得太快了啊
闭上双眼 看到了吗 如同往日

就连零落在狭缝的泪 也变成了牵引的线
等待明日 即使又会天各一方
如今溶化在寂静之中

那寂寥的月光 赋予天象仪生命
在白昼依旧闪烁 照亮着我的每一步

展开华丽的绒毯
踏着簮新的鞋 耐心等待
流逝的河川 泛着乳白色
渐渐渗透新月的夜空

憋屈已久的话语释放而出 成为呼唤你的风
如今只是怀抱贴心的温暖
就能让我哭出来

就连分隔的思念 也变作天空上的桥
化为星儿的你 走得太快了啊
闭上双眼 看到了吗 如同往日

小编与上帝

《游戏·人》第55辑 读者调查

1.您觉得《游戏·人》中还缺少哪些应该加入的板块?
2.您觉得《游戏·人》中的文章有没有哪篇令你印象深刻?
3.您对《游戏·人》的固定栏目有哪些建议?



炎炎的夏日逐渐离我们远去了，学生朋友们也迎来了新的学期。不知道各位的夏天是怎么度过的呢？回想起学生时代最难忘的暑假就是躲在家里打《我的暑假3》。这样充满清新风的游戏最适合成为酷暑时节里的冰凉一刻，现在回过头来看确实是美好的回忆啊。虽然游戏并不是生活的全部，但它却能够在忙碌中为你的生活添上一抹绚丽色彩，陪伴着我们渐渐长大。

Email liudong

好久没有给《游戏·人》写信了，不过好在《游戏·人》的出刊周期较长，所以小编们应该还记得我吧。作为《游戏机实用技术》的增刊，我觉得《游戏·人》杂志的定位很好，既囊括了和游戏相关的内容，又收录了很多触动人心的文章，可读性很高。对于我这种平时生活中玩游戏时间越来越少的人来说，《游戏·人》给我带来的绝不仅仅是游戏的快乐，更多的是对生活的一种感悟，这种感觉真的比打通一款游戏显得更有意义。在这个互联网充斥的时代，人们很难静下心来品读手中的杂志，不过只要内容的素质过硬，相信和我有同样想法的玩家不在少数，最后祝愿《游戏·人》能够越办越好。



感谢这位读者的来信，关于您说到的杂志定位问题，这也是《游戏·人》的创刊初衷。我们希望喜欢游戏的不仅仅是玩家，还有那些平时不怎么玩游戏或者没有时间打游戏的读者。无数的游戏资讯与攻略并不是他们最想要的，但却割舍不下与游戏的情感，这时候一本《游戏·人》便是他们最好的选择。杂志中收录的文章也不会局限于游戏，大部分时候游戏只会是文章中一带而过的内容，更多的是能够让读者们感受游戏之外的快乐。

Email tiantian

关于上期问到的《游戏·人》中收录文章的相关问题，本人有些自己的小建议，在这里分享给各位小编以及其他的读者朋友们。首先我比较赞同《游戏·人》并没有将重点放在游戏上这种做法。这使得杂志的受众人群更加广泛，让那些平时较少接触游戏的读者从另一个角度来理解游戏，或许这才是玩游戏的最高境界。关于文章的



类型上我觉得目前没有什么太需要改变的地方，基本上各个领域的文章都会涉猎到。在排版方面个人倒是建议灵活些，虽然这种小清新的风格很适合《游戏·人》的定位，但偶尔改变一下没准会让人感觉眼前一亮，达到意想不到的效果。杂志的制作周期不用太频繁，精益求精才能争取到最多的读者，《游戏·人》在这个方面做的就不错，我会一如既往地支持《游戏·人》，希望它能给我带来更多的感动。



您提的建议很中肯，对《游戏·人》的改进来说非常重要。我们在选择稿件的过程中比较看重这些文章能否给各位喜欢游戏的读者带来共鸣。这里所说的“喜欢游戏”指的并非只有玩家，更多的是热爱生活，懂得享受内心静谧的人们。至于改版方面，由于工程量较大，加上要考虑读者们的感受，要经过与美编们的沟通才能达到比较理想的效果。我们会努力做好《游戏·人》，不辜负各位读者的期望。

Email 梦ye

看到上期的小编与上帝中的读者来信与回复，本人感触颇深。诚然，随着年龄的增长，家庭与社会的责任感与日俱增。想在闲暇的时光静下心来细细品味一款游戏实在并非一件易事，尤其像我这种有了孩子的，每次想偷偷打游戏不是被老婆揪着耳朵离开就是被宝宝的哭声吵的兴致全无。我想或许游戏真的是属于年轻人的东西吧，在虚拟的世界里他们能体会到现实生活中很多无法企及的东西，但经历了繁重的压力后，这些都不是我们这种成年人所追求的了。更多时候玩游戏更像是在回忆自己曾经走过的路，享受那些逝去的美好与欢乐，或许这就是游戏真正想传达给我们的内容吧。



正如您所说的那样，人生分成很多个阶段，随着身旁的环境不断改变，人们的思想甚至兴趣都会发生不同程度的改变。想要对同一种事物，例如游戏，长久保持高度的乐趣对于大部分玩家来说都是不现实的。所以也不难理解好多玩家现在追求游戏的全成就或者白金奖杯，他们中的好多人并不是完美主义者，更多的时候是在用这样一种方式来维持对游戏的热爱，不想放弃这么多年来自己所坚持的东西。当游戏真的成为你生活中的一部分，遇到好游戏的时候全身心投入，同时又能将家中琐事处理得妥妥帖帖，那么称其为人生赢家的话，我以为都不为过。



如果您对杂志有什么意见或建议，欢迎致信！Email地址：gamer@ucg.cn

The SIMS™ 4



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture · Entertainment · Game

游戏·人

2014.9
Vol. 55
UCG



更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

游戏·人 光盘定价：18.00 元
本手册随盘附赠不能单独销售